Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

MC

EXTRA

TOP SECRET

- CRASH BANDICOOT 3
- COLIN McRAE RALLY
- TOMB RAIDER 3
- DEAD OR ALIVE
- MORTAL KOMBAT 4
- SPYRO THE DRAGON

¡NÚMERO 21 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

Más de 200 juegos analizados cada mes

LARA CROFT

Todos los mundos de *Tomb Raider 3* al descubierto. Conoce todos los secretos de este juego.

ANÁLISIS

MICHAEL OWEN'S WLS • ACTUA GOLF 3
MEGAMAN LEGENDS • KNOCKOUT KINGS
DEVIL DICE • ROGUE TRIP • PSYBADECK
RALLY CROSS 2 • STREAK • TIGER WOODS
ATLANTIS • SOUL BLADE (PLATINUM)
TIME CRISIS (PLATINUM)
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias...
Escribe a PlayStation Power
y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

• NBA LIVE '99
La emoción del MEJOR baloncesto
en la MEJOR consola del mundo

2 CONCURSOS FANTÁSTICOS:

• 15 juegos ATLANTIS
• 15 camisetas + 15 juegos COLONY WARS: VENGEANCE



SUMARIO

- CRASH BANDICOOT 3 4
- TOMB RAIDER 3 8
- SPYRO THE DRAGON 14
- DEAD OR ALIVE 20
- MORTAL KOMBAT 4 23
- COLIN McRAE RALLY 26

28 febrero 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: Empar Revert
Jefa de redacción: Magda Rosselló
Webmaster: Amadeu Brugués

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Dirección editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas:
Carmen Ruiz
Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Migue Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F.
Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite).

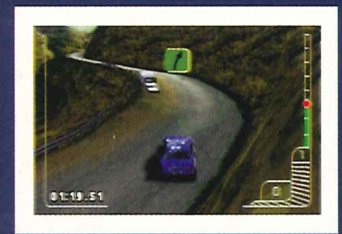
Edita



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63













DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS DE LA NUEVA AVENTURA DE CRASH, EL MARSUPIAL MÁS ENROLLADO DEL PARAÍSO PLAYSTATION (Y HERMANA).

CRASH BANDICO

LOS NIVELES AL DESCUBIERTO

Nada, nada. Ahora mismo te explicamos con pelos y señales lo que tienes que hacer para convertirte en multimillonario. Si nos haces caso, pronto serás algo más que un mamífero descamisado. Síguenos...

MUNDO 1: TINY TIGER

Nivel 1: Toad Village. Escenario Medieval 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (si consigues 42 cajas), Cruz.

Nivel 2: Under Pressure. Escenario de la Atlántida 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 92 cajas), Cruz.

Nivel 3: Orient Express. Escenario de la Gran Muralla 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 51 cajas), Cruz.

Nivel 4: Bone Yard. Escenario de la Prehistoria 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 66 cajas), Cruz.
Puedes conseguir una gema extra si subes a la plataforma de la gema roja. Para llegar a la plataforma de la gema roja debes recoger primero la gema roja del mundo 3, nivel 12.



Nivel 5: Makin' Waves. Escenario de la moto acuática 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 37 cajas), Cruz.



MUNDO 2: DINGODILE

Nivel 2: Gee Wizz. Escenario Medieval 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 100 cajas), Cruz.

Nivel 7: Hang 'em High. Escenario de Arabia 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 96 cajas), Cruz.

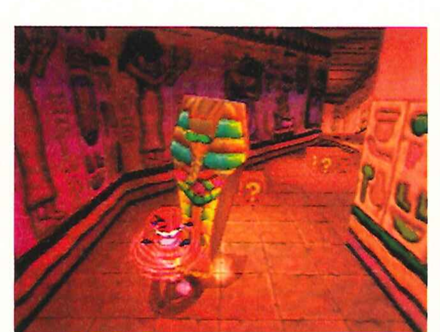
Nivel 8: Hog Ride. Escenario de la Autopista 1
Objetos que debes recoger: Diamante (si terminas en primera posición), Gema (con 13 cajas), Cruz.

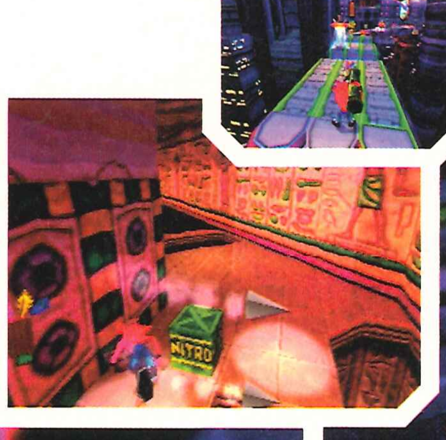
Nivel 9: Tomb Time. Escenario de Egipto 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 95 cajas), Cruz.
Puedes conseguir una gema extra si cruzas la puerta de la gema morada situada en una bifurcación del nivel. Para tener acceso a la puerta de la gema morada debes recoger la gema morada del mundo 3, nivel 13.

Nivel 10: Midnight Run. Escenario de la Gran Muralla 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 35 cajas), Cruz.



OT 3: WARPED





MUNDO 3: N. TROPY

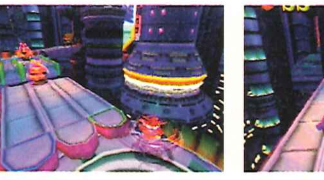




Nivel 11: Dino Might. Escenario de la Prehistoria 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 112 cajas), Cruz.
Puedes conseguir una gema adicional accediendo a la plataforma de la gema amarilla.
Para ello debes conseguir la gema amarilla del mundo 6, nivel 27.

Nivel 12: Deep Trouble. Escenario de la Atlántida 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 83 cajas), Gema Roja, Cruz.
Para conseguir la gema roja debes golpear la caja de metal marcada con un signo de exclamación que se encuentra al final del nivel. Después regresa a la barrera formada por cajas de TNT y golpea la caja de TNT para destruir la barrera. Ahora podrás pasar a través de todas las cajas y recoger la gema roja.

Nivel 13: High Time. Escenario de Arabia 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 85 cajas), Gema Morada, Cruz.
Para conseguir la gema morada debes alcanzar la plataforma de la calavera en modo normal sin morir.





Nivel 14: Road Crash. Escenario de la Autopista 2
Objetos que debes recoger: Diamante (debes terminar en primera posición), Gema (con 25 cajas), Cruz.

Nivel 15: Double Header. Escenario Medieval 3
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 91 cajas), Cruz.

MUNDO 4: N. GIN

Nivel 16: Sphynxinator. Escenario del Antiguo Egipto 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 105 cajas), Cruz.
Si accedes a la plataforma de la gema azul podrás conseguir otra gema. Para ello debes conseguir la gema azul que se encuentra en el mundo 4, nivel 20.

Nivel 17: Bye Bye Blimps: Escenario Aéreo 1
Objetos que debes recoger: Diamante (dispara a todos los globos), Gema (con 11 cajas), Cruz.

Nivel 18: Tell No Tales. Escenario de la Moto Acuática 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 61 cajas), Cruz.

Nivel 19: Future Frenzy. Escenario Futurista 1
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 133 cajas), Cruz.

Nivel 20: Tomb Wader. Escenario del Antiguo Egipto 3
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 88 cajas), Gema Azul, Cruz.
Para conseguir la gema azul debes alcanzar la plataforma de la calavera en modo normal, sin morir.

MUNDO 5: N. CORTEX

Nivel 21: Gone Tomorrow. Escenario Futurista 2
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 87 cajas), Cruz.

TOP SECRET

Puedes conseguir una gema extra accediendo a la plataforma de la gema verde. Para ello necesitas conseguir la gema verde situada en el mundo 5, nivel 23.

Nivel 22: Orange Asphault. Escenario de la Autopista 3
Objetos que debes recoger: Diamante (debes terminar en primera posición), Gema (con 20 cajas), Cruz.

Nivel 23: Flaming Passion. Escenario de Arabia 3
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 75 cajas), Gema verde, Cruz.
Para conseguir la gema verde debes alcanzar la plataforma de la calavera en modo normal, sin morir.

Nivel 24: Mad Bombers. Escenario Aéreo 2
Objetos que debes recoger: Diamante (derriba todos los bombarderos), Gema (con 11 cajas), Cruz.
Puedes conseguir una gema extra recogiendo todas las gemas de color de todos los niveles.

Nivel 25: Bug Lite. Escenario del Antiguo Egipto 4
Objetos que debes recoger: Diamante, Gema (con 120 cajas), Cruz.

MUNDO 6: ZONA SECRETA

Nivel 26: Ski Crazed. Escenario de la Moto Acuática 3
Para entrar en este nivel necesitas tener 5 cruces.
Objetos que debes recoger: Gema (con 100 cajas), Cruz.

Nivel 27: Hang 'em High. Continuación del escenario de Arabia 2
Para entrar en este nivel necesitas tener 10 cruces.
Objetos que debes recoger: Gema Amarilla.

Nivel 28: Area 51. Escenario de la Autopista 4
Para entrar en este nivel necesitas tener 15 cruces.
Objetos que debes recoger: Gema (con 24 cajas), Cruz.
Si terminas en primera posición recibirás una gema extra.

Nivel 29: Future Frenzy II. Continuación del escenario futurista 1
Necesitas 20 cruces para entrar en este nivel.
Objetos que debes recoger: Gema (con 134 cajas).

Nivel 30: Rings Of Power. Escenario del Zeppelin 3
Necesitas 25 cruces para entrar en este nivel.
Objetos que debes recoger: Gema (con 33 cajas), Cruz.
Si terminas en primera posición recibirás una gema extra.

LOS NIVELES SECRETOS

Nivel 31: Hot Coco. Escenario de la Moto Acuática 4
Para tener acceso a este nivel debes golpear la señal de carretera con un símbolo alien situada en la parte izquierda de la carretera del nivel 14, mundo 3.
Objetos que debes recoger: Gema (con 70 cajas), Cruz.

Nivel 32: Eggipus Rex. Escenario de la Prehistoria 3
Para acceder a este nivel debes permitir que Crash sea capturado por el segundo pterodáctilo en el camino que lleva a la gema amarilla situado en el nivel 11, mundo 3.
Objetos que debes recoger: Cruz.

Y LOS JEFES SON...

...Unos auténticos bestiajos. No les daríamos ni las gracias. No les pagaríamos un miserable café. Aunque puede que les presentáramos a nuestras madres... Les ahorraríamos el reformatorio. Somos así de desprendidos.

Jefe 1: Tiny Tiger
Cuando Tiny baje de un salto desde la plataforma en la que se encuentra, se moverá de un lado a otro del escenario persiguiéndote con su enorme tridente. Todo lo que tienes que hacer es alejarte de él hasta que clave su tridente en la tierra. Cuando el tridente esté clavado en tierra corre hacia Tiny y propínale un ataque en torbellino. Entonces Tiny saltará hacia atrás subiéndose a su plataforma y soltará los leones. Los leones pasarán por los cinco túneles que hay frente a ti, tienes que correr de izquierda a derecha y esquivar la manada que viene derecha hacia ti. Sigue así hasta que se cansen y recoge tus *bonus*.

Jefe 2: Dingodile
Dingodile permanece en medio de una caverna de hielo rodeada por una sólida muralla de cristal. Tiene un lanzallamas sobre su espalda. Lo primero que debes hacer es esquivar las balas que caen del cielo, previamente disparadas por Dingodile. Después empezará a dispararte con el lanzallamas a través de la muralla de cristal. Debes correr tan rápido que no consiga hacer blanco. Cuando hayas destruido su protección, corre hacia él y propínale un ataque de torbellino. Sigue así hasta que no pueda más; después recoge tus *bonus*.

Jefe 3: N. Tropy
¡Menudo garrote! Te encuentras situado a un lado del escenario y él en el otro. Frente a ti hay unas cuantas hileras de plataformas cuadradas, no te subas a ellas todavía. N. Tropy te lanzará bolas de electricidad. Corre, salta y agáchate para esquivarlas. Después te regalará rayos eléctricos. Evita que te frían.
N. Tropy dará un golpe en el suelo con su garrote y las plataformas que tienes frente a ti se agruparán de un lado al otro. Cuando suceda, corre, salta sobre él y propínale tu giro torbellino. Desaparecerá y surgirá del lado del que acabas de venir. Mantén esta estrategia hasta que acabe toda su energía. Y asegúrate de recoger los *bonus* que mereces.

Jefe 4: N. Gin
¡Oh, oh, parece que la cosa va de chatarra! El robot situado frente a ti es sólo la primera parte de este jefe de nivel. La manera de vencer al robot es esquivar los misiles y balas que te lanza, mientras disparas a los puntos intermitentes amarillos de su cuerpo. Esas partes sólo se convierten en puntos intermitentes amarillos cuando el colega dispara desde





ellos. Las partes intermitentes amarillas son los dos transportadores de misiles situados en sus hombros, los dos cañones al final de sus brazos y el círculo intermitente en el cuerpo del robot.
Cuando hayas terminado con el robot, volará hacia el interior de una nave espacial más grande. Ahora, sin embargo, deberás destruir los misiles que se dirigen hacia ti, porque si no lo haces seguro que te dan. Hay cuatro puntos en la parte superior de la nave, uno en la parte posterior y uno a cada lado de la nave. Cuando logres destruir la nave recibirás tus *bonus*.

Jefe 5: N. Cortex
Tan cerca y tan lejos al mismo tiempo. Aku Aku y Uka Uka se enfrentarán en el centro del escenario. Mientras se atacan con giros torbellino se disparan un rayo de luz. Este rayo crecerá en intensidad y hará que se alejen el uno del otro mientras giran. Debes saltar por encima del rayo cuando se te acerque.
Mientras todo esto sucede, Cortex está flotando en el aire... disparándote. Espera hasta que lance las minas, porque es cuando su escudo desaparece. Ahora atácale con un giro en torbellino que lo envíe al agujero situado en el centro del escenario. Si Uka Uka reaparece antes de que logres lanzarlo al agujero, Cortex recuperará su escudo.
Cuando Uka Uka rescata a Cortex del agujero las dos máscaras vuelven al ataque. En esta ocasión, sin embargo, se mueven por el escenario y se atacan al mismo tiempo. Este ataque las tiene girando como locas por el escenario, así que tendrás que evitar el torbellino general. Cortex te disparará durante un rato, y luego te lanzará minas que deberás esquivar. Cuando pierda su escudo, atácale con un giro torbellino y devuélvelo al agujero.
Uka Uka rescatará una vez más a Cortex del agujero y le restituirá su escudo. Las dos máscaras luchadoras volverán a la acción, pero en esta ocasión irán a por ti. Ambas siguen tus movimientos por el escenario, se abalanzan la una sobre la otra y provocan una explosión cuando se golpean.
Cuando se te acerquen intenta apartarte rápidamente para evitar sus explosiones. Cuando Cortex termine de dispararte y de lanzarte minas, atácale con un giro en torbellino, devuélvelo al maldito agujero y reclama tus *bonus*.



«PORQUE YO LO VALGO»

¡Ajá! Quieres saberlo todo, ¿no? Lo suponíamos. Por eso nos hemos molestado en describirte los elementos que pueblan los parajes de *Warped* y que —te lo decimos... «por experiencia»— más dudas plantean entre el respetable. Si este método funciona, ¿por qué vas a cambiarlo?

Cajas TNT
Puedes deslizarte a través de las cajas situadas debajo de las de TNT sin hacerlas estallar, siempre que no haya otras cajas encima.

Cajas !
Las cajas de metal con un signo de exclamación solidifican las cajas transparentes.

Cajas ! verdes
Hacen explotar todas las cajas Nitro del nivel.

Plataformas Calavera
Las plataformas de la calavera situadas en rutas complicadas, que son estructuras de alambre, sólo se solidificarán si el jugador alcanza la plataforma de la calavera en modo normal, sin morir.

Cruces de Oro
Para recoger los objetos de oro debes esperar hasta tener los «zapatos veloces» que consigues cuando vences al jefe 5.

Gemas de Color
Cuando recoges una gema de color, todas las plataformas de ese color de todos los niveles, que aparecen primero como una estructura de alambre, se solidificarán.

Zona 6
Para acceder a la zona 6 hay que recoger cruces. Necesitas cinco cruces para entrar.

Contrarreloj
El modo contrarreloj está disponible en cualquier nivel sólo cuando hayas recogido el diamante de ese nivel. En la zona 6 y los niveles secretos no hay diamantes que recoger. Al comienzo del nivel aparecerá un icono de un reloj para indicarte que estás en el modo contrarreloj *(Time Trial)*.

¡DEMO OCULTA!

Sorpresa. Si introduces el siguiente código podrás jugar con una demo que incluye unos cuantos niveles de *Spyro The Dragon*. Una vez hayas terminado con la demo, debes pulsar *reset* en la consola para continuar jugando con *Crash Bandicoot 3*.

Introduce en la pantalla de menú principal:
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado.







TOP SECRET

HAZ LA MALETA, PORQUE NOS VAMOS AL SUBCONTINENTE INDIO CON UNA GUÍA COMPLETA DEL PRIMER MUNDO DE *TOMB RAIDER 3*. SIGUE A LARA PARA ENCONTRAR LOS ARTEFACTOS OCULTOS.

TOMB RAIDER 3

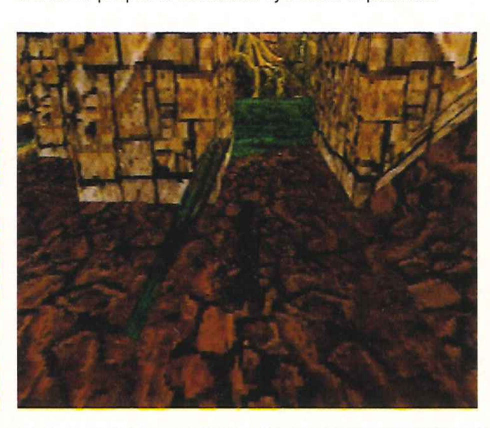
NIVEL 1 – LA JUNGLA

Mientras te deslizas, agárrate al primer saliente. Escala encima del mono para conseguir un medipack y después sitúate en el centro del saliente antes de saltar. Cuando saltes sobre los pinchos que llegan a continuación, hazlo por la izquierda. Continúa por la izquierda hasta que llegues al muro más lejano. Salta hacia atrás rápidamente para esquivar la piedra rodante. Recoge la munición para tu pistola y el medipack grande, y después baja por la pendiente. Salta los últimos pinchos y ve hacia la izquierda. Mira a la derecha para localizar el edificio gris. Atraviesa las arenas movedizas y salta para evitar el hueco del edificio. Corre hasta la siguiente sala, mata al mono y hazte con el medipack. Ahora cruza corriendo la brecha en las rocas que tienes delante y dale la vuelta. Luego dale al interruptor del fondo. Vuelve atrás y cruza la puerta abierta. Entra y gira a la derecha. Dale al interruptor, después rueda hasta el saliente que tienes enfrente. Cuando hayan pasado los pinchos, corre hacia el lugar de donde provenían y escala por él. Camina hacia el borde, agárrate a la tirolina y lárgate de allí.

Escala el tronco del árbol, y después corre y salta hacia adelante. Sigue adelante, mata al tigre y dirígete al espacio abierto iluminado. Uno de los árboles tiene un interruptor, dispárale, después gira a la izquierda y... ¡sal de ahí pitando! Cuando la piedra rodante se pare, ve al lugar de donde procedía. Entra en la pequeña habitación y dale a la palanca.

Cruza corriendo la nueva entrada a la izquierda, sigue recto y mata al tigre. Para conseguir munición, cruza saltando el follaje que hay al fondo a la derecha.

Sigue hasta la siguiente área, en la que despachas a otro tigre. Corre hasta pasar la luz, esquiva el agujero y arrástrate bajo el saliente. Corre hacia adelante y sube a la roca grande. Allí hay otro tigre al que (sorpresa) tienes que matar. Al final de la roca, baja de un salto. Mata al mono y cruza la puerta abierta que está enfrente de ti a la izquierda. Ve andando hasta los pinchos, gírate y sitúate muy cerca del saliente por el que habías caminado. Salta y agárrate, sube y ve hacia la izquierda. Déjate caer en el saliente para dar un gran salto hasta la siguiente plataforma. Escala a la izquierda y sube cuando puedas. Ve a la izquierda, quédate de pie, gírate y salta sobre el lugar por el que te habías arrastrado. Cruza la puerta, enciende una bengala y déjala caer al lado de la







puerta (sacando el arma), y ahora gira a la izquierda.

Corre hacia arriba, dale al interruptor, rueda y después vuelve corriendo hacia la puerta. La bengala la hace visible, ¿lo ves? Ve hasta el interruptor y gira a la izquierda. Salta para conseguir algunos arpones y proyectiles, y después vuelve a la puerta.

Desciende por las hojas de la izquierda y déjate caer sobre una plataforma. Salta a la izquierda y baja al suelo. ¡Mata también a ese tigre! Cruza corriendo la puerta abierta y sigue hacia la izquierda, donde debes estar atento a un par de piedras rodantes que vienen de tu izquierda. Lánzate al agua y cruza el agujero. La corriente te arrastrará hasta una habitación con tres puertas: el núcleo. Escala el podio central y recoge las bengalas. Ahora una de las puertas cerradas tiene una galería a su derecha. Baja hasta allí y estira el bloque dos veces para abrir la primera puerta. Crúzala, mata al tigre y dale al interruptor. Vuelve al bloque que moviste y escálalo. Déjate caer en el agua y dale a la palanca sumergida. Ahora sube a la isla central y dale a la palanca. Vuelve al agua para regresar al núcleo. Cruza la nueva puerta y dale a la palanca. Esto provocará que suba el nivel del agua en la siguiente habitación. Cruza la última puerta y métete en el agua. Nada hasta la cascada y sal. Corre hacia adelante y trepa por la escalera. Después escala la cascada. Cuando llegues arriba, dale a la palanca. Lánzate al agua y nada entre los dos pilares principales. Ahora, la reja está abierta. Nada por el largo túnel y mata al tigre cuando salgas a la superficie. Sube por la escalera y hazte con la llave. Ve hacia el lado de la roca grande y sigue por las hojas verdes. Baja saltando a una plataforma, mata al tigre y salta hasta la puerta. Usa la llave en la cerradura de la derecha y cruza la salida. Ya has completado el primer nivel.

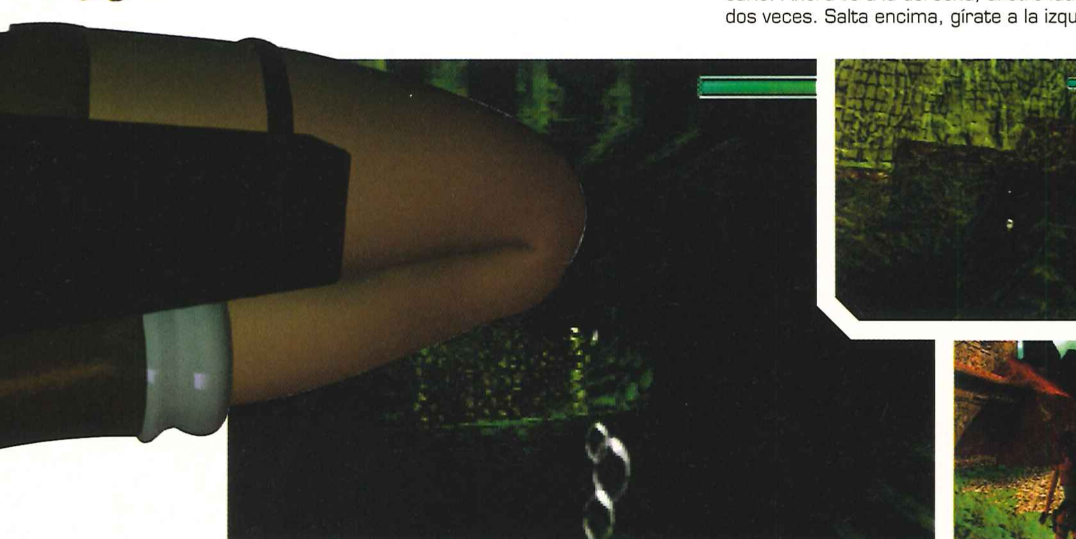
NIVEL 2 – LAS RUINAS DEL TEMPLO

Recoge el medipack y mata a las serpientes, y después vuelve al muro principal para pulsar el interruptor de la esquina. Ahora dirígete al muro más alejado de las pirañas y súbete a él. Nada por el túnel y sal fuera. Sigue el sendero, en el que conseguirás el medipack y matarás una serpiente. Cuando llegues a un saliente elevado, mata a los monos y sal saltando por el saliente. Ahora salta hasta los ladrillos rojos. Cuando llegues allí, pulsa el interruptor, gírate y corre hasta el final de los bloques grises. Déjate caer en el agua y sumérgete en el túnel.

Cuando salgas, mata a los monos y sigue hasta la parte de atrás de la parte embarrada. Escala hasta el primer saliente de la derecha, corre por el saliente de barro y salta hacia la izquierda desde aquí. Salta al saliente de hormigón y después sigue adelante. Baja caminando por el túnel, mata al mono y sitúate en el saliente. Salta a la rama del árbol y después al saliente de hormigón. Corre hasta situarte bajo la cascada, salta por encima de los salientes hasta el otro lado y déjate caer hacia atrás para agarrarte al saliente. Da unos pasos a la derecha, recoge la munición y después continúa adelante. Tras un par de saltos, arrástrate por debajo del saliente y mata a la serpiente. Sigue hacia abajo por la pendiente. Mata a otra serpiente y, cuando llegues a la próxima pendiente, manténte a la derecha fuera de la trayectoria de la piedra rodante.



Recoge la munición, después estira hacia ti el bloque situado a la izquierda de la estatua y recoge el resto de munición. Guarda la partida y arrástrate a través del hueco. La estatua de la habitación cobra vida, por lo que tienes que correr por la pendiente de barro, disparar a ambos interruptores y a la estatua. Cuando se proteja, acércate y abate su protección; entonces retírate hasta el saliente y dispárale hasta matarla. Sitúate en la plataforma más iluminada junto a la reja del suelo para que se abra. Déjate caer y pulsa el interruptor. Sal escalando y corre por este nuevo corredor. Cruza el barro sin pararte y llegarás al otro lado. Escala un trozo por la parte de barro, gírate y haz un salto con carrerilla para agarrarte al saliente. Mata al mono, recoge el medipack y después guarda la partida. Sube corriendo y pulsa el interruptor, después alinéate con el nuevo túnel. Corre hacia adelante, salta el filo bajo y haz un sprint para evitar los pinchos que se cierran. Sube los peldaños, mata a los dos monos y corre hasta el otro lado de la jaula central. Pulsa el interruptor, después estira el bloque blanco hasta sacarlo. Ahora ve a la derecha, al otro lado, y estíralo dos veces. Salta encima, gírate a la izquierda y sal-

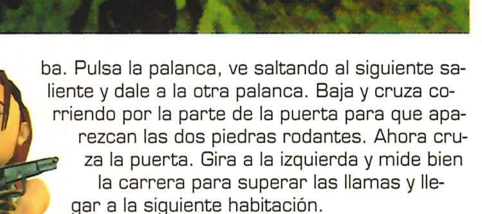


ta de nuevo para agarrarte al saliente del centro. Corre hasta la segunda esquina y mira hacia arriba a la izquierda. Alinéate con la pared y salta para agarrarte. Sube escalando y pulsa el interruptor. Baja escalando por el mismo camino y vuelve a poner el bloque donde estaba.

Escálalo y salta a la jaula central. Lánzate al agua y estira la palanca sumergida. Bucea por el túnel. Dispara a las dos palancas sumergidas de la habitación del fondo, y después vuelve por el túnel pegado (o pegada) al techo. Sube nadando por el nuevo camino y sal fuera. Zambúllete en el agua y pulsa las palancas sumergidas de ambos lados. La tercera palanca abre la compuerta en la parte más alejada de la piscina durante un instante. Dentro hay un medipack grande, ve y recógelo. Sal del agua por el lado por el que entraste y gírate. ¿Ves ahora los bloques que antes eran invisibles? Crúzalos y ponte sobre el pilar grande. Pulsa la palanca, después déjate caer enseguida hacia la izquierda y cruza corriendo la puerta con temporizador.

Guarda la partida. Ahora, ve a la derecha y pulsa el interruptor. Tienes que girar a la izquierda, volver corriendo por el túnel, recoger la llave y regresar a la puerta por la que entraste antes de que los pinchos te atraviesen. Cuando lo consigas, te darás cuenta de que el agua se ha convertido en lodo. Métete en el lodo y ten cuidado con las rocas que caen. Ponte en el centro de la piscina y atraviésala. Escala para salir y salta al montículo de lodo. Gira a la derecha y cruza el túnel. Cuando llegues a los peldaños, gírate y súbelos de espaldas. Después de dos saltos, una piedra rodante empezará a bajar por los peldaños. Ahora, como estás de cara no tendrás problemas para llegar al túnel a tiempo.

Cuando la piedra rodante haya pasado, recoge las bengalas y sube corriendo los peldaños. Al llegar a las dos puertas, ve por la de la derecha. Cárgate al mono y pulsa el interruptor. Cruza corriendo la habitación y sigue por el túnel a la izquierda. Gírate y baja escalando por el agujero del final. Cuando llegues abajo, déjate caer. Utiliza la llave en la cerradura de la derecha y cruza la puerta abierta de la izquierda. Baja y sumérgete en el agua. Nada hasta el otro lado, sal escalando y pulsa la palanca. Vuelve al agua y cruza la puerta abierta manteniéndote tan cerca del fondo como puedas. Recoge el medipack y nada hasta la superficie prestando atención a las rocas que caen. Nada a la izquierda y sal escalando. Salta y agárrate a ese muro con peldaños; escálalo y después salta hacia atrás. Camina hasta el borde y mira alrededor. Salta al saliente cuadrado que está a la izquierda del muro con peldaños y después otra vez a la izquierda. Gírate y trepa por el muro. Cuando llegues arriba, da un salto a la izquierda y después otro.



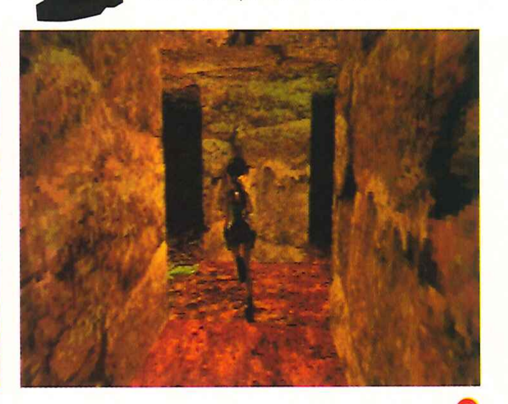
Mata a la serpiente y camina hasta el borde con pasos cortos. Ahora salta al suelo empedrado y corre hacia adelante a la derecha para esquivar la piedra rodante. Salta por encima de los dardos envenenados y después arrástrate bajo el filo de la izquierda. Salta y agárrate para cruzar el foso. Ahora empuja el bloque de la esquina superior derecha, y después el de la derecha tres veces. Así verás el exterior. Empuja hacia atrás el bloque blanco más cercano a la salida, vuelve atrás y empuja el tercer bloque hacia adelante, y después coloca el segundo donde estaba el primero. ¿Nos sigues? Esto descubrirá otro interruptor. Púlsalo para llenar de agua la piscina que viste antes. Ahora ve a la salida, baja corriendo por la pendiente y salta al final. Déjate caer por el agujero cuando llegues al final y ve nadando por el corredor.

Cuando llegues a la habitación con llamas, sal escalando y cruza la puerta abierta. Lánzate a la piscina y pulsa la palanca. Cruza la reja y hazte con la llave. Sal de la piscina y baja caminando por el corredor. Usa la llave en la cerradura de la izquierda y guarda la partida. Ahora entra corriendo en la habitación, salta y escala rápidamente el muro del final. Gírate a la derecha y ve a la esquina. Estira el bloque y súbete a él, después haz un salto con carrerilla y agárrate al saliente de arriba. Pulsa la palanca, ve saltando al siguiente saliente y dale a la otra palanca. Baja y cruza corriendo por la parte de la puerta para que aparezcan las dos piedras rodantes. Ahora cruza la puerta. Gira a la izquierda y mide bien la carrera para superar las llamas y llegar a la siguiente habitación.

En esta habitación hay tres estatuas, dos de las cuales cobran vida. Mátalas como antes, escondiéndote en la repisa de la tercera. Cuando las hayas matado, recoge las dos cimitarras de oro y úsalas contra la tercera estatua. Déjate caer en el agua para conseguir un medipack, y después cruza la puerta abierta. Aquí hay otra estatua, pero no hay ningún lugar donde esconderse. Cuando se activa, ponte a correr. Dispárale unas cuantas veces y después corre de nuevo. Repite esta táctica hasta que la mates. Recoge la llave y úsala en la parte de atrás del muro grande. Ahora vuelve al salón principal y cruza la puerta abierta. Enciende una bengala y pulsa la palanca del fondo. Gírate deprisa, pulsa la otra palanca y métete por la reja. Recoge la llave y después salta afuera. Usa esta llave en la cerradura del centro del muro grande y guarda la partida. Ahora déjate caer en el agujero que hay detrás de ti, nada hasta la zona de la izquierda más alejada y dale a la palanca. Haz lo mismo en el otro lado, después recoge la llave. Úsala en la tercera cerradura y después sube hasta la puerta abierta. Ya has completado otro nivel.







TOP SECRET

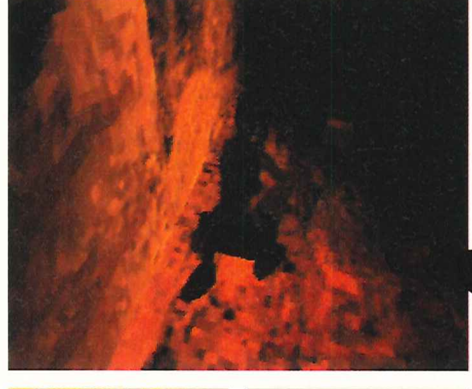
NIVEL 3 – EL RÍO GANGES

Nada más empezar, corre hacia adelante más allá de la moto, y salta al túnel. Recoge el material y sube a la moto. Pasa las piedras rodantes en moto y salta el río. Manténte en la moto y detente cuando llegues al enorme barranco. Desciende escalando por el lado en el que estás, recoge toda la munición y las bengalas, y después vuelve arriba. Súbete a la moto y salta el barranco. Continúa hacia arriba y salta dos brechas. Cuando no puedas seguir, baja de la moto y vuelve a la última brecha. Sáltala y gira a la derecha. Salta al corredor de la pared y bájalo corriendo. Sigue por ahí, mata a las dos serpientes y déjate caer en la brecha del fondo. Pulsa el interruptor para abrir la puerta y crúzala. Vuelve en el buggy. Baja por el sendero rocoso y salta el río del final.

Ahora ve en moto por la brecha tan lejos como puedas. Llegarás a una puerta cerrada. Bájate y vuelve un poco hacia atrás. Verás una pequeña plataforma. Salta sobre ella para conseguir algunos elementos más y después vuelve. Un reconocimiento más detenido revela una plataforma ligeramente elevada, justo a la derecha de la anterior. Rodéala, mata a la serpiente y hazte con la llave. Ahora vuelve a la moto y deslízate por la pendiente.

Gira a la izquierda y salta al túnel. Síguelo, destruye a los monos y usa la llave en cualquiera de las dos cerraduras de los niveles elevados. Continúa hacia adelante y salta a la siguiente área.

Libra al mundo de los dos monos y recoge el cristal para guardar la partida. Ahora salta al saliente alto que está a la izquierda del cristal. Para hacerlo, salta la brecha por el que entraste en esta área y gira dando tu espalda a la pendiente de la izquierda del agujero. Salta hacia atrás y haz un salto doble hacia adelante agarrándote al mismo tiempo. Escala el saliente, gírate y salta a la rama del árbol. Sigue hasta entrar en el siguiente edificio. Cuando llegues allí, no te dejes caer en el agujero todavía, en lugar de eso, corre hacia la izquierda. Aniquila cuatro monos más, y recoge las balas, los cohetes y la llave. Vuelve y déjate caer en el agujero. Sigue el corredor, dales una ración de plomo a los monos y pulsa el interruptor en la brecha más alejada para que las puertas se abran.







Sal fuera, aniquila otros cuatro monos, y después trepa por el árbol. Vuelve al edificio y usa la otra llave en la otra cerradura. Así se abrirá la puerta. Vuelve a tu moto, cruza las puertas, y después salta las arenas movedizas. Continúa a la derecha, todo el camino hasta que tengas que volver a saltar. Baja de la moto porque ahora ya ha cumplido su cometido en este nivel. Continúa adelante a pie. Dirígete al agua y manténte en las rocas que la circundan. Camina hasta el borde y da un salto largo hasta la plataforma de rocas más lejana. Recoge los elementos que encuentres y mata a los buitres. Ahora da otro salto largo hasta agarrarte al saliente diminuto, balancéate a la derecha, todo recto y escala hasta el área secreta para conseguir más elementos. Déjate caer en el agua, hazte con el medipack y nada hasta la cascada.

Sal y continúa hacia arriba. Cuando hayas recorrido todo el túnel habrás completado también este nivel.



NIVEL 4 – LAS CUEVAS DE KALIYA



Es un nivel difícil, tendrás que ir con cuidado. Ve hacia adelante y después hacia la izquierda. Cuando llegues al final, gira a la izquierda y sigue hasta que llegues a un foso. Baja escalando para conseguir las bengalas y después vuelve fuera. Después del foso, ve por el primer pasillo a la derecha y el siguiente a la izquierda. Sigue recto y baja escalando el agujero de la izquierda después de recoger las balas del lado opuesto. Cuando alcances el fondo del foso, corre por el pasillo. Entonces ve a la derecha y después a la izquierda. Después, sigue por la siguiente a la derecha y otra vez a la derecha en el próximo cruce. Más adelante hay otro cruce. Gira a la derecha de nuevo. Baja de un salto y sigue el sendero. Recoge el diamante y las bengalas, y déjate caer por el agujero como puedas.

Aquí abajo hay diez serpientes. Mata a las cuatro que te rodean, y después enciende una bengala. Ahora corre justo por el centro de las otras seis. Asegúrate de que haces carrerilla para poder arrastrarte a través del hueco del final del túnel antes de que la piedra rodante te alcance. Ahora guarda la partida porque te acercas al jefe. Deslízate y empieza a tirotear. Haz unos cuantos disparos y salta a la siguiente plataforma antes de que él empiece a dispararte. Si sigues haciendo lo mismo, recogiendo y usando los botiquines cuando los necesites, deberías matarlo sin demasiados problemas, simplemente apréndete el patrón. Cuando muera el jefe, da un salto largo hasta su isla y recoge el artefacto. Nivel completado.

DE CHAVAL, ¿NUNCA SOÑASTE CON TENER UN DRAGÓN COMO MASCOTA PARA PODER DECIR QUE TE QUEMÓ LOS DEBERES? ¿NO? BUENO, SEA COMO SEA, ESTE DRAGONCITO TIENE UNA TAREA DE AÚPA ENTRE MANOS. ASÍ QUE NO TE SEPARES DE ESTA GUÍA.

SPYRO THE DRAGON

TOMA EL CONTROL

Spyro cuenta con muchos controles distintos, y todos ellos acaban siendo muy útiles en un momento u otro.

ALIENTO FLAMÍGERO

El ataque más famoso del dragón. Con un toque al Círculo, Spyro lanzará llamas por la boca a corto alcance. Es un ataque genial, ya que cubre una amplia distancia y elimina a la mayoría de enemigos. Sin embargo no abre los cofres de metal ni daña a los enemigos con armadura, a menos que te haya besado un hada.

Usar contra: Enemigos grandes, ladrones.

CARGA

Al pulsar Cuadrado, Spyro bajará los cuernos y embestirá a un enemigo. Este ataque abre casi todas las cajas, pero no daña a los enemigos más grandes. Spyro resulta difícil de controlar cuando embiste, ya que sus movimientos son más sensibles. Este movimiento también puede ser práctico al ir tras ladrones o tras el mismísimo Gnasty Gnorc.

Usar contra: Los enemigos más pequeños.

SÚPER CARGA

Si ves una colina con triángulos amarillos, lánzate sobre ella en busca de una súper carga. Ésta abrirá cualquier cofre.

Usar contra: Cualquier cosa.

PLANEO

Hay algunos lugares a los que no puedes llegar sólo con saltos. Es entonces cuando entra en juego un buen planeo. Para planear, tan sólo pulsa el botón de salto en el aire. Planeando puedes llegar mucho más lejos que con un brinco normal. Para parar en pleno deslizamiento, pulsa Triángulo.

CARGA EN PLANEO

Cuando aprendas a planear, ya puedes atacar con la carga en planeo. En esencia, pulsando Cuadrado mientras planeas bajarás la cabeza, y todo lo que toques morirá. La única pega es que al cargar en planeo pierdes altura con rapidez.

BALANCEO LATERAL

Pulsando L1 o R1, Spyro rodará a su izquierda o derecha, respectivamente. Esto no es muy importante en los primeros niveles, pero más adelante en el juego, cuando los enemigos empiezan a disparar proyectiles a nuestro morado amiguito, es una habilidad de dominio obligado.

PAPEO PARA LA LIBÉLULA

La libélula que te sigue indica la fuerza que te queda. Cuando está amarilla, puedes soportar cuatro impactos antes de morir. Cuando está azul, tres impactos; verde, dos impactos, y, cuando ya no está, un toque más te matará. Para recargarla, ataca a las criaturas pequeñitas, como ovejas y gallinas, y soltarán una mariposa. La libélula se la comerá y se recargará un nivel.




¿QUÉ ES DE TU VIDA?

Ningún juego de plataformas estaría completo sin unas cuantas vidas extra esparcidas por ahí, y *Spyro* no es ninguna excepción.

Dragón de plata
Estos dragoncitos suelen hallarse en las conchas de almeja y te brindan una vida extra al instante.

Bolas de plata
Mata a un enemigo por segunda vez y obtendrás una bola de plata. Si recoges suficientes recibirás una vida extra.




ES UNA JOYA

No sólo han convertido a los dragones en piedra, sino que su tesoro ha sido robado. Con más de 11.000 gemas en el juego, no tenemos espacio para contarte dónde están, pero aquí está lo que valen.

Gema roja: 1
Gema verde: 2
Gema azul: 5
Gema amarilla: 10
Gema lila: 25

LOS COFRES

Hay muchos cofres distintos que Spyro debe abrir si pretende recoger todas las joyas. Son éstos:



Normales
Se pueden abrir con cualquier tipo de ataque, pero sólo contienen una gema.



Dorados
Atácalos y echarán su tesoro al aire. Salta y hazte con él antes de que caiga.



De metal
Las llamas no los dañan a menos que te haya besado un hada. La mejor forma es embestirlos.



Encadenados
Las llamas o embestidas no pueden abrirlos. Pero una súper carga o un cohete explosivo sí.



Cerrados
No puedes romperlos. Debes hallar la llave en algún sitio y volver para abrirlos.



LOS NIVELES

Spyro se divide en seis mundos, con cuatro niveles por mundo. Sólo los separa un viajecito en globo, pero debes haber cumplido ciertos requisitos antes de poder usar los globos. En cada mundo de *Spyro* hay un nivel de vuelo complicado, a menos que sepas qué hacer y cuándo.

MUNDO 1 - ARTESANOS

El mundo en el que empiezas es muy fácil. Aquí todos los enemigos huyen de ti, permitiéndote practicar y perfeccionar los diversos métodos de ataque de Spyro.

EL HOGAR

Dragón 1: Justo delante de ti al empezar el juego.
Dragón 2: Justo a la izquierda del primer dragón, cerca de las islas junto a la catarata.
Dragón 3: En el túnel a la derecha de la entrada a la Colina de Piedra.
Dragón 4: A través del hueco entre las rocas, donde están las flores.









NIVEL 1: COLINA DE PIEDRA

Dragón 1: Baja por el pozo a la izquierda de donde empiezas el nivel y hallarás el primer dragón.
Dragón 2: Luego has de enfilar el primer túnel a la derecha para conseguir el segundo.
Dragón 3: Recorre el segundo túnel a la derecha para encontrar al tercero.
Dragón 4: Ve recto por el túnel que hay ante ti y lo encontrarás justo antes del vórtice de Regreso al Hogar.









NIVEL 2: HOYO OSCURO

Dragón 1: Sube saltando por las plataformas que hay delante de donde comienzas y ve a la izquierda. Achicharra al gran monstruo verde y sigue adelante.
Dragón 2: Sigue a la izquierda del primer dragón y sube las escaleras. Acaba con los enemigos y sigue adelante.
Dragón 3: Baja por las escaleras de cerca del dragón 2 y abrasa a los enemigos cuando estén de espaldas. Sube por las plataformas y acércate al dragón.







NIVEL 3: PLAZA DE LA CIUDAD

Dragón 1: Desde donde empiezas, sube por las escaleras para hallar el primer dragón.
Dragón 2: Sigue más allá del dragón 1, planeando sobre dos grandes vacíos en busca del segundo.
Dragón 3: Desde el dragón 2, ve camino abajo, sube por las escaleras y sigue por la derecha hasta encontrar al dragón 3.
Dragón 4: Desde el dragón 2: baja por el camino, sube por las escaleras y a la plataforma. Gírate, planea de nuevo sobre las escaleras por las que acabas de subir y ve luego hacia la derecha: halla al último dragón en la nueva plataforma.









VUELO SOLEADO

Cómo hallarlo:
Tras rescatar a los dos primeros dragones del mundo Artífices Mágicos, vuelve aquí y ve a la catarata. Salta a las cinco plataformas que tiene cerca y aparecerá la arcada.

Dificultad de vuelo: 7/10

Desde el principio...
Baja volando y dispara al primer tren, luego métete por el túnel al que se dirigía. Al salir, ve a la izquierda a por el siguiente tren en la otra vía y sigue por la ruta de la que venía, es decir, por el sentido contrario de la vía. Esto significa que los demás trenes vendrán hacia ti. Mata a los dos trenes restantes y haz un giro cerrado a la izquierda. Aquí es donde están los aviones. Mátalos todos sin pasar grandes apuros, vuela luego hasta el arco más alejado y crúzalo al revés, de manera que estés de cara al resto de arcos. Sigue a través de los arcos y cuando cruces el último toma el siguiente túnel a la derecha, que está a unos 2 o 3 segundos, para hacerte con los tres cofres que hay aquí. Cuando salgas a la última sala, toma primero el cofre de en medio, luego el de delante de ti, gira entonces a la izquierda y ve dando la vuelta por la sala en el sentido inverso a las agujas del reloj para conseguir los demás cofres.






MUNDO 2 – PACIFICADORES

Las cosas se ponen ya algo hostiles porque los enemigos sólo te rehuyen para poder disparar sus cañones contra ti.

EL HOGAR

Dragón 1: Justo delante de ti, en la salida.
Dragón 2: Una vez al aire libre, pasa corriendo ante la entrada a la Ciudad del Precipicio y gira a la derecha. Apunta el cañón a la roca con el blanco elegido y enciende la mecha. Salta por la isla recién creada y tira a la izquierda. Deberías ver al dragón a lo lejos. Corre hacia él.

JEFE ARTESANO – TOASTY

Este jefe es muy fácil. Para matar a los perros, llámalos una vez, luego salta de inmediato y vuelve a chamuscarlos. Así acabarás con ellos sin que te dañen. Abrasa a Toasty y huirá. Mata a los perros de la misma manera y achichárralo de nuevo. Volverá a salir por pies. Síguelo y quema a los tres perros esta vez. Chamúscalo de nuevo y se habrá acabado todo.




TOP SECRET







NIVEL 1: CIUDAD DEL PRECIPICIO

Dragón 1: Acércate al primer castillo pequeño y tira a la izquierda.
Dragón 2: En lo alto del siguiente castillo grande.
Dragón 3: Planea por el nivel y baja por el camino de la izquierda.







NIVEL 2: CAVERNA DE HIELO

Dragón 1: En la salida ve hacia delante y a la izquierda a por el dragón 1.
Dragón 2: Ve recto hacia delante y cuando se meta dentro gira a la derecha en pos del segundo dragón.
Dragón 3: Gira a la izquierda por el camino. Mata al enemigo y el dragón estará delante y arriba.
Dragón 4: Sigue caminito arriba entre los bloques al vórtice de Regreso al Hogar. El dragón 4 esta aquí.
Dragón 5: Antes de ir al vórtice de Regreso al Hogar, baja por el túnel pequeño y llega hasta el fondo. El quinto y último dragón se halla al final.











NIVEL 3: CAÑÓN SECO

Dragón 1: Gira a la derecha en la salida.
Dragón 2: Sigue adelante y sube por las escaleras de la izquierda. Sigue el camino, sube escaleras y el segundo dragón estará arriba en el torreón.
Dragón 3: Vuelve al dragón 1, deja atrás las escaleras, sube por más escaleras y toma el dragón que hay a tu izquierda.
Dragón 4: Sube corriendo por la cuesta, planea a la puerta del castillo, sigue el saliente hacia la izquierda, tírate de él planeando y rodea el castillo. Aterrizarás cerca del último dragón. Corre hasta él.









VUELO NOCTURNO

Cómo hallarlo:
Pasa por el túnel al mundo principal, corre recto hacia delante, pasando los cañones y la entrada a la Ciudad del Precipicio, hasta el globo. Vuelve a torcer a la derecha en el dragón y mata al enemigo que maneja el cañón. Apunta ahora el cañón a la roca dándole un golpecito en el extremo y enciende la mecha. Tras derribar la roca, salta a la plataforma recién creada, gira a la derecha y brinca hasta la arcada.

Dificultad de vuelo: 4/10

Desde el principio...
Vuela hacia delante, a través de todos los anillos. Luego ve para abajo para hacerte con los ocho cofres. La mejor forma de llegar a los bajos y más complicados es situarse a su mismo nivel a la menor oportunidad, ya que si lo intentas desde arriba sueles acabar en el mar. Cuando tengas los ocho, dirígete enseguida al primer arco y pasa por los ocho. Tras el último ve a la izquierda a por la primera luz. Sigue por la izquierda en pos del siguiente par de ellas y tuerce luego a la derecha. Toma todas las luces de este lado antes de girar a la izquierda a por las dos últimas.




MUNDO 3 – ARTÍFICES MÁGICOS

Las cosas ya empiezan a ponerse algo más complicadillas. Este mundo sigue siendo bastante fácil, pero debes pensar en cómo matar a los enemigos.

EL HOGAR

Dragón 1: Desde la salida, salta las dos piscinas y el primer dragón estará frente a ti.
Dragón 2: Sal fuera y sube por la cuesta de la izquierda, pasando entre los pingüinos y bajo un arco. El dragón 2 está aquí.
Dragón 3: Luego efectúa una súper carga bajando por la colina de las flechas y permaneciendo a la izquierda. Casi te darás de bruces con el dragón 3.







NIVEL 1: CADENA MONTAÑOSA

Dragón 1: Ve por el camino, sube por las escaleras que quita el mago y métete en el patio.
Dragón 2: Planea hasta el siguiente nivel a la derecha. Ve siguiéndolo en busca del dragón 2.
Dragón 3: Salta, planea a la derecha y ve al vórtice de Regreso al Hogar.
Dragón 4: Desde el dragón 3, no te metas aún en el vórtice. Pásalo, salta y planea hacia la puerta del castillo. Sigue este camino para llegar al último dragón.









JEFE DE LOS PACIFICADORES: DOCTOR SHEMP

Sigue el camino, empujando a los pequeños enemigos que vienen hacia ti y quemando a los grandes. Cuando llegues a un vórtice te llevará al jefe. Rescata al dragón y ve luego a por el jefe. Primero se limitará a balancear una vez su porra y luego se girará, así que lláméalo rodando a un lado para evitar su porra y después chamúscale el trasero. En la siguiente plataforma, dará una vuelta y luego se balanceará, o sea que abrásalo mientras gira. Lo último es complicado, así que no dejes de correr a su alrededor y cuando le achicharres las posaderas por última vez, ahí se quedará. A por la salida.



NIVEL 2: CUEVAS ALTAS

Dragón 1: Ve desde el principio por el camino que serpentea hacia arriba. En lo alto de esta espiral hallarás al primer dragón.
Dragón 2: Vuelve al principio y métete en las cuevas de las arañas. Puedes obtener los cristales que contienen con un ataque de Súper Carga o usando el aliento flamígero candente que te otorga el hada al besarte. Cuando pases las cuevas de las arañas, allí estará el segundo dragón.

DRAGON 1

DRAGON 2



DRAGON 3



NIVEL 3: PICO DEL MAGO

Dragón 1: Sigue el camino desde la salida y en lo alto de la cuesta de las flechas estará el primer dragón.
Dragón 2: Baja luego por las pendientes de las flechas hasta llegar al fondo, donde hallarás al segundo dragón.
Dragón 3: Sube desde el dragón 2 a la cima de la colina. Aquí encontrarás al último dragón.

DRAGON 1



DRAGON 2



DRAGON 3



VUELO DE CRISTAL

Cómo hallarlo:
Sigue el pasadizo, saltando sobre el agua, ignorando al ladrón y embistiendo a los pingüinos. Cuando llegues al mundo exterior, corre a la izquierda de la montaña principal, pasando pingüinos y magos, y ve cuesta arriba. Sube por la colina de las flechas a tu izquierda y deténte. Gírate y corre colina abajo, cobrando algo de velocidad. Lánzate contra el mago y sigue a la izquierda bajando por las escaleras. Corre todo recto, pasa el pingüino y cruza la arcada.

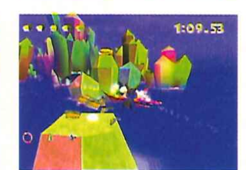
Dificultad de vuelo: 3/10

Desde el principio...
Cruza los ocho anillos y ve luego a por los arcos. Ignora cofres y aviones. Tras el último elimina los aviones. Si los has matado para cuando vuelves a los cofres, genial. Si no, seguramente te quedarán dos aviones más. Mata al primero y toma el cofre del medio. Mata al siguiente avión y deberías tener espacio suficiente para realizar un giro cerrado a la derecha y llegar así al cofre que tan alto está, antes de bajar y acabar con los demás.









MUNDO 4 – CREADORES DE BESTIAS

Desde ahora tienes que ir con auténtico tiento. Las cosas se ponen muy crudas a partir de aquí. Tómate tu tiempo, ya que deberás pensar cómo vas a matar a cada enemigo antes de acercarte a él.

EL HOGAR

Dragón 1: Ve hacia delante desde el principio y hacia los suelos eléctricos. El primer dragón está justo después.
Dragón 2: Desde el dragón 1, brinca a la plataforma delgada de las cajas explosivas y salta desde el otro extremo. Sigue las plataformas y verás al segundo dragón

DRAGON 1



DRAGON 2



NIVEL 1: PUEBLO

Dragón 1: Sube por las escaleras y da un giro cerrado a la izquierda. Sigue el camino estrecho y sigue por la izquierda a lo largo de otro camino estrecho. El dragón 1 está en lo alto de estas escaleras.
Dragón 2: Desde el dragón 1, continúa hacia delante hasta los suelos eléctricos. El segundo dragón lo hallarás tras el último suelo eléctrico.

DRAGON 1

DRAGON 2





JEFE DE LOS ARTÍFICES MÁGICOS: BLOWHARD

Sigue el camino y efectúa los complicados saltos cuando los magos se ponen a mover las plataformas. Ve siguiendo el camino, rescata al dragón solitario y al final te encontrarás a Blowhard. Su mitad superior es de mago y la inferior es un torbellino. Carga contra él y chamúscalo enseguida antes de que tenga oportunidad de darte.
Agarra la joya y síguelo. Usa la misma táctica dos veces más y la palmará, facilitándote las joyas que te faltan. O casi. Sigue hacia el vórtice de Regreso al Hogar y verás la última joya verde.





TOP SECRET

NIVEL 2: PANTANO NEBULOSO

Dragón 1: Desde el principio, corre hacia delante y ligeramente a la derecha. No te pares y verás unos cuantos trozos de árbol con el primer dragón encima.
Dragón 2: Desde el dragón 1, salta a la Isla del Tronco (recibirás un impacto), sigue el camino y en lo alto verás al dragón 2.
Dragón 3: Vuelve al dragón 1, salta por el siguiente grupo de fragmentos y baja por el agujero. Sigue el camino para llegar al dragón 3.
Dragón 4: Sigue todo recto desde el dragón 3, tuerce luego a la derecha y sube las escaleras hacia el vórtice de Regreso al Hogar y el dragón final.


DRAGON 1


DRAGON 2


DRAGON 3


DRAGON 4

NIVEL 3: COPAS DE LOS ÁRBOLES

Dragón 1: Ve hacia delante desde el principio, siguiendo el camino. El dragón 1 no tiene pérdida.
Dragón 2: Baja corriendo por la colina de la flecha y pulsa salto al final. Dirígete hacia el segundo dragón.
Dragón 3: El dragón más difícil hasta ahora, quizá el más difícil de todo el juego. Al empezar el nivel verás a un ladrón salir corriendo delante ti, despertando a todos los enemigos en su carrera. Te conducirá al dragón 3, por medio de una ruta de Súper cargas y saltos con Súper carga. Al final has de planear en la cúspide de tu último salto con Súper carga. Asa al ladrón para conseguir una joya morada.


DRAGON 1


DRAGON 2


DRAGON 3

VUELO SALVAJE

Cómo hallarlo:
Corre hacia delante, algo hacia a la derecha, pasa el suelo eléctrico y ve a la plataforma parecida a una tabla que tiene cajas explosivas. Pasa por encima de ella, tírate por el otro lado y ve a la siguiente isla a la derecha. Baja por el agujero de la plataforma y llega a Vuelo Salvaje.

Dificultad de vuelo: 10/10

Desde el principio...
Baja a por el barco, da un buen giro a la derecha para llegar a otro barco, gira igual de bruscamente a la derecha para pasar por el arco y otro giro similar a la derecha en pos del cofre. Da luego (sí, lo acertaste) otro giro y destruye el barco que sale del túnel. Métete por dicho túnel, matando otros dos barcos. Cuando salgas de él, ignora los arcos y sigue adelante a por el próximo barco. En cuanto lo mates, da un giro cerrado a la izquierda y cruza el arco. Ahora sigue adelante hacia el siguiente arco, en la isla, y baja enseguida por la derecha buscando un nuevo barco. Ahora ve por la izquierda a través de la arcada y sigue por la izquierda para ver el último barco que sale de un pasadizo. Mátalo y recorre el pasadizo. Pasa por todos los arcos de ahí abajo y, al salir, gira a la izquierda y sube un poquito a por el cofre. Tómalo y sigue recorriendo el pasadizo en pos de otro cofre. Ahora ve hacia arriba y de nuevo a la izquierda, siguiendo un avión. Toma los dos cofres, mata al avión y sigue adelante a por el cofre. Tuerce a la derecha buscando dos nuevo cofres y baja por el túnel del que salen los aviones, matándolos de paso. Si queda alguno más, mira en qué túnel se mete y entra en el túnel por el que saldrá.





MUNDO 5 – TEJEDORES DE SUEÑOS

Todo un desafío. Hay una pistola que cambia el tamaño de los enemigos y no puedes matarlos cuando se hacen demasiado grandes.

EL HOGAR

Dragón 1: Visible cuando empiezas. Salta sobre un par de islas para llegar a él.
Dragón 2: En el primer vórtice. Al caer salta a la plataforma, mata a los gigantes y salta al vórtice pasando el vacío. Cae junto a la pistola y salta al dragón 2.
Dragón 3: Tras el castillo, cerca de la entrada a las Torres Encantadas.


DRAGON 1


DRAGON 2


DRAGON 3

NIVEL 1: PASADIZO OSCURO

Dragón 1: Sigue el camino. No tiene pérdida.
Dragón 2: Desde el dragón 1, sigue el camino, golpeando a los enemigos de las linternas para convertir los enormes perros y tortugas en sus homólogos más pequeños. Tras ellos está el segundo dragón.
Dragón 3: Toma el camino en espiral y, arriba del todo, salta donde está el tortugote. Sigue hasta el vórtice de Regreso al Hogar y al dragón 3.
Dragón 4: Desde el tercer dragón, salta y planea a la plataforma inferior. Síguela para llegar al cuarto dragón.
Dragón 5: Sigue el camino, y tras un montón de enemigos, el dragón te estará aguardando.


DRAGON 1


DRAGON 2


DRAGON 3


DRAGON 4


DRAGON 5

NIVEL 2: TORRES ENCANTADAS

Dragón 1: Desde el principio, usa tus llamas para abrir las puertas y conseguir el poder de la súper llama con el que matar a los de la armadura. El primer dragón está en el camino principal.
Dragón 2: Sólo hay dos dragones en el nivel de las Torres Encantadas, y hallarás el segundo escondido de forma sospechosa tras una de las puertas que te encuentra justo tras la colina de la Súper carga.


DRAGON 1


DRAGON 2

JEFE DE LOS CREADORES DE BESTIAS: METAL HEAD

Una vez más, sigue el camino hasta llegar al dragón y presta atención a su consejo. No puedes dañar al jefe golpeándolo, tienes que derribar todas las vainas de potencia. Puedes embestirlas cuando estén azules o bien engañar a Metal Head para que te tire cosas y se lleve las vainas por delante. Tras despejar la primera sala debes limpiar la segunda. Entonces morirá.





NIVEL 3: CASTILLO ENCUMBRADO

Dragón 1: Ve hacia delante desde el principio y verás un hada en una jaula. Chamusca la jaula para liberarla. Busca por la zona y verás dos más. Libéralas a ambas y te subirán hasta el primer dragón.
Dragón 2: Tras rescatar al segundo grupo de hadas, salta y planea hacia las gemas rojas, y luego brinca hasta el siguiente Diablo. Puedes ver el dragón 2 desde aquí. Salta hasta él.
Dragón 3: Dirígete al castillo y deberás rescatar otro grupo de hadas. Cuando hayas logrado soltarlas a todas, salta a su vórtice para que te eleven hasta el último dragón.


DRAGON 1


DRAGON 2


DRAGON 3

VUELO HELADO

Cómo llegar allí:
Pasa corriendo el gigante y salta a la derecha cuando puedas. Pasa corriendo la entrada al Pasadizo Oscuro y salta al vórtice. Al caer corre y salta a la plataforma de los tres gigantes. Mátalos, brinca sobre el siguiente vacío y salta al próximo vórtice. Aterriza cerca de la pistola que cambia a tus enemigos. Mata al que la maneja, apúntala a los gigantes invencibles y enciende la mecha. Hazlos pequeños, salta, planea y embístelos. Sube las escaleras y pasa por el saliente de madera. Achicharra a los dos enemigos tontos de la isla, salta enseguida a las dos islas que han crecido, a las tres islas posteriores y por último al Vuelo Helado. ¡Uf!

Dificultad de vuelo: 8/10

Desde el principio...
Toma la primera lámpara y tírate a por la segunda. Ve por el hueco a su izquierda y toma el primer cofre. Hazte con la siguiente lámpara y el cofre de detrás, luego la siguiente, ignorando el cofre del medio y quedándote a la izquierda. Toma otra pareja lámpara/cofre y sigue en pos de una lámpara solitaria. Dispara a la siguiente lámpara al girar y vuelve a por la última. Dispárale y ve directo al cofre. Toma todos los cofres del pasadizo, ve a la derecha y mata al primer tren que sale del túnel. Enfila luego el túnel y mata al segundo tren. Pasa del helicóptero y sigue las vías tras el último tren. Tuerce a la izquierda y elimina los cinco helicópteros, antes de tomar el pasadizo verde. Por último, sal y mata los últimos cinco helicópteros.







JEFE DE LOS TEJEDORES DE SUEÑOS: JACQUES

Ve avanzando por el camino para llegar al primer dragón. Para matar a Jacques, debes saltar y chamuscar su mitad superior mientras esquivas las cajas que te arroja. Hazlo tres veces y morirá. Entonces verás un gran pilar que sube y cae cuando golpeas a algún enemigo tonto. Calcula bien cuándo correr y salta sobre el pilar. Quédate ahí hasta que suba y planea a por el dragón.





MUNDO 6 – EL MUNDO DE GNORC

Se acabó lo fácil. La cosa ya está muy enrevesada y tendrás que concentrarte. En este sexto y último mundo deberás usar a la perfección todas las habilidades adquiridas hasta ahora, porque no hay margen para errores. Que tengas suerte.

EL HOGAR

Dragón 1: No has de buscar muy lejos. ¡Está delante de tus narices!
Dragón 2: Si te suena al de la izquierda, es porque está exactamente en el mismo lugar. Vence a Gnasty Gnorc y luego vuelve aquí.


DRAGON 1


DRAGON 2

NIVEL 1: VALLE DE GNORC

Dragón 1: Ve hacia delante desde el principio, siguiendo el camino más obvio y llegando donde están los enemigos de los barriles. Sigue adelante, ascendiendo todo el rato, y verás el primer dragón sentado sobre la primera pila de bloques.
Dragón 2: Cerca del final del nivel, en los túneles subacuáticos.


DRAGON 1


DRAGON 2

NIVEL 2: PUERTO DEL CREPÚSCULO

Dragón 1: Sólo hay un camino a seguir en el Puerto del Crepúsculo, así que más te vale no separarte lo más mínimo de él.
Dragón 2: Tras encontrar al dragón 1, sigue por el camino. Hacia mitad del nivel y tras las idas y venidas de muchos enemigos, te toparás con mayor o menor precisión con el segundo y último dragón de este nivel.





¡GNASTY GNORC!

Mira por ahí y verás un ladrón. Persíguelo y atízale para que suelte una llave. Úsala en la cerradura que hay delante de Gnorc, no en la de debajo de él. Verás otro ladrón. Ve tras él y golpéale también para que deje caer otra llave. Úsala en la cerradura de debajo de Gnorc y éste huirá. Debes perseguirlo y chamuscarlo cuando tengas ocasión. Tras acertarle la primera vez, se meterá en otro túnel. Esta parte requiere unas dotes perfectas de salto y planeo. Pero debes ir rápido porque al final hay tres plataformas que Gnorc retira si eres demasiado lento. Lláméalo una vez más y se habrá acabado todo. Esto requerirá mucha destreza, pero sobre todo paciencia, ya que si caes debes empezar de nuevo. ¡Buena suerte!









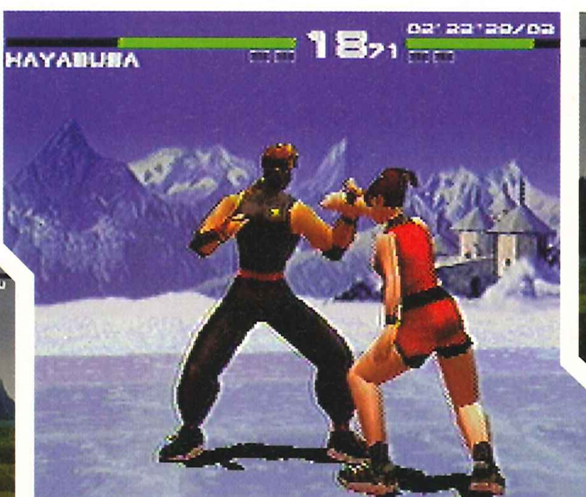


PESE A NO LLEGAR A LA SUELA DEL ZAPATO DE LA SERIE *TEKKEN, DEAD OR ALIVE* ES UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS DE LUCHA PARA PLAYSTATION. ES UN JUEGO RÁPIDO Y FRENÉTICO. ACELÉRATE CON NUESTRA GUÍA BÁSICA.

DEAD OR ALIVE









El contraataque (izquierda) es, sin duda, la habilidad más importante que deben dominar los jugadores de *Dead Or Alive*. Sin él, usando el «bloqueo» estándar, es poco probable que los jugadores ganen los asaltos más difíciles.

PAUTAS GENERALES

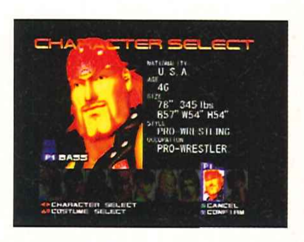
Dead Or Alive debe mucho a la marca *Virtua Fighter* de Sega y es importante identificar el diferente flujo de combos y la importancia del movimiento de contraataque. El modo de entrenamiento del juego es una forma excelente de afinar combos particulares, así que no tiene sentido que reproduzcamos una larga lista de movimientos. En lugar de eso, te presentamos algunas técnicas esenciales.

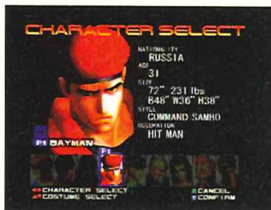
• Usa el botón de contraataque. Quizá al principio sea más fácil limitarse a bloquear los ataques y atacar sólo cuando se presenta una abertura. Sin embargo, este estilo de lucha es dolorosamente inadecuado contra oponentes hábiles. *Dead Or Alive* se mueve a un ritmo tan rápido que un adversario que domine más o menos varios combos puede volver inútil una estrategia orientada al bloqueo. Usando el movimiento de contraataque, no obstante, los jugadores pueden hallar una abertura para un ataque en cualquier momento. Con práctica, claro está, se consiguen muchos «perfects»...

• Usa la zona de peligro. En una lucha donde ambos combatientes sean bastante diestros y competentes en bloqueos y contraataques —como, pongamos, en un asalto de jugador contra jugador—, la zona de peligro puede proporcionar una abertura vital. En cuanto tu oponente esté cerca del límite, prueba un barrido potente o un combo corto. Además del daño causado por la explosión, un jugador astuto puede infligir una cantidad notable de daños con un movimiento especial mientras cae su oponente.

• Practica los movimientos especiales. Puedes tener un dominio total de los principios que rigen combos, contraataques y bloqueos y aun así perder una cantidad de asaltos contra oponentes menos hábiles. Dominar el arte del malabar es la clave para redondear un estilo de lucha afinado. Cada personaje cuenta con un número de movimientos que hacen que un adversario caiga desde una posición alta. Si los usas puedes iniciar combos justo después. Tal vez no aciertes a tu rival con todos los golpes mientras cae, pero el daño adicional —además del ya infligido— puede volver las tornas a tu favor.

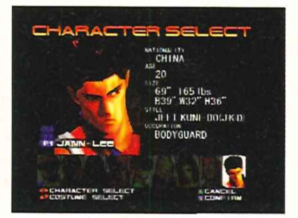
• Usa las llaves. Muchos puristas del *beat 'em up* se burlan del uso de éstas, ya que las ven como movimientos facilones y prefieren usar en su lugar combos trabajados con elegancia. Pero las llaves de *Dead Or Alive* infligen daños *enormes*. Ignorar su importancia sería de tontos. Es mejor usarlas contra un oponente que prefiera











Bass y Bayman son luchadores grandes y lentos de lucha libre. En cambio, Gen-Fu, Hayabusa y Jann-Lee son púgiles veloces. Jann-Lee está bien para empezar.



Aprender a calcular cuándo aplicar llaves es otra aptitud importante. La mejor técnica es acercarse con una carrera, empezando la pulsación de botones requerida en cuanto tu luchador esté al alcance de su oponente.



un estilo defensivo de juego. También vale la pena elegir un luchador que agarre por distintos sitios. Con luchadores así, un jugador veterano puede ganar un asalto a base de llaves...

VESTIDOS PARA MATAR

Aunque *Dead Or Alive* no contiene un enorme número de personajes, cada luchador disponible posee varios trajes. Puedes ganarlos acabando el juego en modo de un jugador con cualquier personaje. Para conseguir nuevos cambios de traje tan sólo has de repetir el proceso.
Puedes obtener los primeros trajes de cada contendiente, si así lo deseas, con la barra de energía del jugador uno puesta al máximo, la barra de energía de la CPU ajustada a la mínima expresión y la cuenta atrás limitada a uno. Los últimos trajes, sin embargo, sólo se pueden obtener con las opciones de *Dead Or Alive* restablecidas a su configuración por defecto.
Sólo se puede completar de verdad *Dead Or Alive* consiguiendo todos los trajes disponibles. Puedes seleccionar los nuevos atuendos pulsando Arriba o Abajo cuando esté destacado el luchador correspondiente en la pantalla de selección de personajes.

EL MENÚ DE OPCIONES EXTRA

Si eres bastante nuevo en *Dead Or Alive*, seguramente te intrigará el encabezamiento Extra Options del menú de opciones normal. Para activar las siete categorías en oferta, debes cumplir una serie de requisitos. Aquí tienes los criterios para tener acceso a cada una y una breve descripción de sus efectos...

1: ORDEN DE LUCHA

Opciones: Default (orden de lucha estándar), Random (aleatorio), Manual (definido por el jugador).
Obtención: Acaba *Dead Or Alive* con cualquiera de los personajes en cualquier ajuste de juego. También está disponible cuando el tiempo total de juego excede de las tres horas.

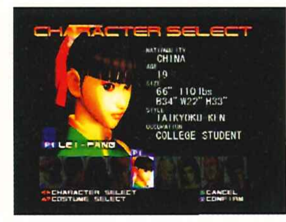
2: OPCIÓN ZONA DE SEGURIDAD

Opciones: Normal, Nothing (toda la arena es una zona de peligro), All (sin zona de peligro).
Obtención: Completa Time Attack en menos de cinco minutos con los ajustes de opciones por defecto. También se vuelve disponible cuando el tiempo de juego total supera las seis horas.

3: DAÑO DE LA ZONA DE PELIGRO

Opciones: No Damage (la zona de peligro envía al jugador hacia arriba, pero sin causarle daño), Small, Normal, **Large,** Critical (el daño de la zona de peligro resulta fatal).
Obtención: Derrota a diez o más luchadores en el









De las chicas, Lei-Fang es la más divertida de controlar, pero la destreza con los agarres de Tina es excelente.



modo de supervivencia. También se vuelve disponible una vez que el tiempo de juego rebasa las nueve horas.

4: REBOTE DE LA ZONA DE PELIGRO

Opciones: Sin rebote (sólo hay daño por las caídas en la zona de peligro), Normal, High (un rebote enorme tras caer en la zona de peligro).
Obtención: Gana en el modo Kumite con una puntuación de 80% o más. También disponible tras 12 horas de juego.

5: ELECCIÓN DE VOZ

Opciones: Normal, Kasumi (Kasumi se hace locutora), Ayane (permite a Ayane ser un personaje jugable).
Obtención: Gana todos los vestidos de Kasumi. O si no, espera a que el contador del juego exceda de las 15 horas de juego.

6: VOZ EXTRA

Opciones: Ninguna. Todos los luchadores «ganan» una nueva frase que soltar en momentos tradicionalmente indicados para declaraciones de los púgiles de videojuegos.
Obtención: Usa el modo Command en la opción de entrenamiento. Ejecuta con éxito todos los movimientos para cada personaje.

7: GALERÍA DE GRÁFICOS

Opciones: Ver una galería de fotos. Y... bueno, eso es todo, amigos.
Obtención: Ésta es la última y menos importante de las opciones secretas de *Dead Or Alive*. Para abrirla debes conseguir todos los trajes de cada personaje, incluidos los de Ayane. Buena suerte...

JUGAR COMO RAIDOU

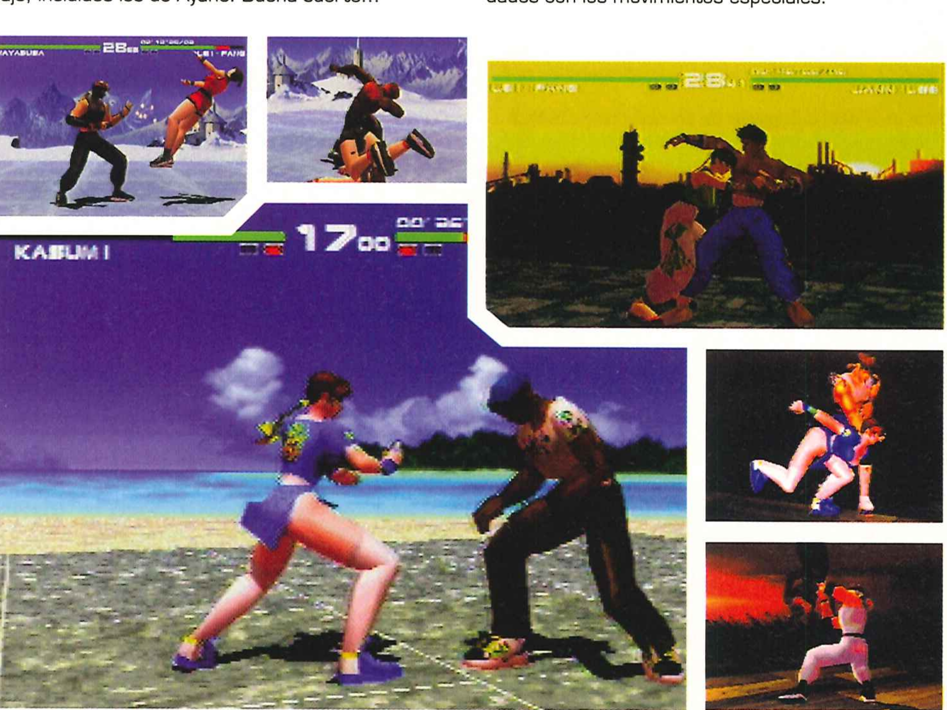
No hay ningún truco, maldita sea, que te permita seleccionar al indómito Raidou desde la primera partida, pero el criterio por el que puede ser adquirido no es demasiado riguroso. Sólo has de completar *Dead Or Alive* con todos los personajes, ganando su primer traje. Raidou ya estará disponible. Y por si te lo preguntabas, sólo tiene tres cambios de ropa que conseguir, al contrario que los cinco o seis habituales de los personajes masculinos.

SONRÍE A LA CÁMARA

Si ganas un asalto es posible escoger la pose de victoria de tu luchador. Hay tres a elegir, y tanto H+P+K [H=agarre, P=puñetazo, K=patada] como P+K o H+P instigan un trío de celebraciones. Para ver el mejor perfil de tu luchador mientras da cabriolas de regocijo, mueve la cámara con la cruceta, usando L1 y R1 para hacer zooms de aproximación o alejamiento.

MODO DE PELIGRO

Si te van las condiciones de lucha estrictas, prueba a aguantar H+P+K tras empezar una partida. Con esto eliminarás la zona de seguridad que suele haber en cada escenario. Cada caída o tropiezo comportará que el infortunado luchador en cuestión se vea por los aires, con la usual pérdida severa de energía como castigo adicional. Los jugadores veteranos de *Dead Or Alive* querrán probablemente usarlo al jugar contra la CPU a fin de pulir sus habilidades con los movimientos especiales.



La existencia de movimientos que aturden a los oponentes permite al jugador listo de *Dead Or Alive* inmovilizar a su rival antes de dedicarle el mejor combo de su repertorio. También es importante aprenderse las señales que indican que un oponente está aturdido: tienden a parecerse bastante al desamparado oponente de Kasumi (izquierda)...

DUPLICA TU DIVERSIÓN (Y TU EFICACIA) EN EL SANGRIENTO *BEAT 'EM UP* DE EUROCOM CON NUESTROS OCHO CONSEJOS, QUE TE PROCURARÁN UNA CRUEL PERFECCIÓN EN *MK4*...

MORTAL KOMBAT 4









***MK4* es un juego *gore*. Pero accediendo a su menú de opciones secreto, los jugadores pueden activar unos «fatalities» casi automáticos. Eso *sí* que es *gore*...**

VÍSTETE BIEN

A fin de conseguir uno de los dos trajes distintos para los personajes de *MK4*, empieza una partida y ve a la pantalla de selección de personaje como de costumbre. Destaca al luchador de tu elección pero, antes de efectuar la selección, aguanta Start y pulsa el botón de bloqueo. Una exclamación típica de *MK4* confirmará que el cambio de atuendo ha funcionado: un gutural «excellent» o algo por el estilo.

Para obtener la tercera y última alternativa, repite el proceso anterior. Scorpion, por ejemplo, posee un traje rojo como segunda elección, y va sin máscara y traje gris para la tercera. Tendrás que descubrir las otras por ti mismo. Como bonificación añadida, al usar el truco del «cambio de indumentaria» dos veces, los personajes empuñan armas diferentes. Sonya, por ejemplo, se queda el cuchillo de Kai, mientras que Reiko le birla el mazo a Raiden.

USA LAS ARMAS CON EFICACIA

Hay una sencilla secuencia de botones que hace que cada personaje armado saque su fiel bate, cuchillo, maza o alguna de las muchas otras preferencias personales. Pero, ¿sabías que si repites ese movimiento una vez desenfundada el arma el jugador la arrojará a su oponente? Esto es útil sobre todo cuando juegas contra un adversario al que le queda poca energía: puedes acabar con él desde lejos, si eres rápido y preciso.

Algunos enterados en *MK4* insisten en que el uso de armas es la clave para dominar el *beat 'em up* de Eurocom. A alguien nuevo, sin embargo, esto le puede parecer una estupidez, ya que puedes quitárselas de las manos a un jugador con un simple golpe. Suele ser complicado sostener un armamento ofensivo el tiempo suficiente para infligir un solo golpe, pero los resultados bien valen la pena, ya que las armas causan más daño que los habituales pu-





Puedes jugar también como Goro. Tiende a confiar más en la fuerza bruta que en cualquier serie de movimientos sutiles. Esto lo convierte en una buena elección para vapulear a los oponentes menos hábiles...

ñetazos y patadas. Es mejor sacarlas a una distancia prudencial y, a poder ser, justo después de haber tumbado al contrincante.

ACCEDE AL MENÚ DE TRUCOS

El menú de trucos de *MK4* es de adquisición obligada tanto para el Kombatiente Pésimo como para la Maravilla Mortal. Se accede a él mediante esta sencilla secuencia...

1: Empieza una partida de dos jugadores.
2: Introduce el código de kombate 302 213.
3: Sal de la partida cuando empiece el asalto y visita la pantalla de opciones.
4: Cambia la selección de menú actual a la pantalla VS activada, pero no la selecciones. En lugar de eso, aguanta bloquear y correr durante unos 10 segundos. Debería haber un reconocimiento sonoro de tu truco hacia la mitad del proceso, pero no sueltes ninguno de los botones hasta que aparezca el menú de trucos.

SIGUE EL CÓDIGO DE KOMBATE

Si eres nuevo en el mundo de *Mortal Kombat*, puede que te confundan los seis recuadros que hay en la pantalla de carga VS. La explicación —como te diría con mucho gusto cualquier veterano de *Mortal Kombat*— es sencilla: son las áreas en las que los jugadores que saben del rollo pueden entrar uno de los muchos códigos de trucos. Y además es de lo más sencillo de realizar.

• Los jugadores pueden introducir códigos en los recuadros uno, dos y tres pulsando puñetazo bajo, bloqueo y patada baja, respectivamente. Así, para hacer constar lo muy obvio, al recuadro dos se accede pulsando bloqueo en el pad uno.
• El jugador (o un segundo jugador) puede cambiar los contenidos de las cajas cuatro, cinco y seis a base de pulsar el mismo puñetazo bajo, bloqueo y patada baja en este orden.

Y éstos son todos los códigos. Los números hacen referencia a la cantidad de pulsaciones requeridas para cada botón. Así, pues, deberías pulsar el puñetazo bajo una vez, bloqueo dos veces y patada baja tres veces a fin de acceder al truco de «victoria con un impacto».



012 012 – Modo Noob Saibot
020 020 – Lluvia roja (sólo en escenario de la lluvia)
050 050 – Kombate explosivo
123 123 – Victoria con un impacto
100 100 – Desactivar proyecciones
010 010 – Desactivar máximo daño
110 110 – Sin proyecciones ni máximo daño
111 111 – Arma suelta (cae un arma al azar)
222 222 – Armas aleatorias
002 002 – No se puede quitar el arma de las manos
555 555 – Montones de armas
444 444 – Empezar la contienda con las armas a punto
321 321 – Cabezones
666 666 – Kombate silencioso

ELIGE EL LUGAR CORRECTO

Los siguientes códigos son más códigos de kombate, pero estos modifican el escenario en que se libra la batalla. Una vez más, se han de pulsar en la pantalla VS de antes de la pelea.

011 011 – Guarida de Goro
022 022 – El pozo
033 033 – Dioses ancestrales
044 044 – Escenario del sepulcro
055 055 – Escenario de la lluvia
066 066 – Escenario de la serpiente
101 101 – Templo Shaolin
202 202 – Bosque viviente
303 303 – Prisión
313 313 – Foso de hielo

DIVIÉRTETE CON NOOB SAIBOT

Esto, otra curiosidad acerca de trajes, permite a los jugadores seleccionar una apariencia *muy* extraña para Noob Saibot. Ve a la pantalla de selección de personaje y pon el cursor en Hidden. Ahora mueve el recuadro sobre Reiko. Aguanta Start y pulsa bloqueo. Para acabar, pulsa bloqueo y correr para seleccionar a Noob. La «ropa», ejem, que lleva es cuando menos rara...



En los niveles con objetos que lanzar (foto grande), es posible derribar a los rivales sólo con arrojarles cosas sin pausa.

JUEGA COMO GORO

Los consoleros pueden controlar a Goro, un clásico de *Mortal Kombat*, siguiendo esta secuencia al pie de la letra. No obstante —y por desgracia—, debes acabar el juego con Shinnok antes de que pueda funcionar; una tarea bastante fácil con el código de kombate correcto. ¿Has acabado ya el juego con Shinnok? Genial. Continuemos. Empieza una partida de dos jugadores y selecciona la opción Hidden. Pulsa Arriba tres veces y luego Izquierda una vez. El cursor debería estar sobre Shinnok. Pulsa correr y bloqueo para seleccionar a Goro.

HAZ SUFRIR A LOS RIVALES «GALLINAS»

Es fácil evitar que te apliquen una llave. Sólo has de pulsar Abajo-atrás y bloqueo y cualquier intento por parte de un oponente de empezar un movimiento así fracasará miserablemente. Sin embargo, algunos consoleros usan esta técnica como la piedra angular de su estrategia defensiva, utilizando esta posición y patadas bajas de lo más facilón para menguar la energía de su rival. La salvación es posible gracias un movimiento «rompemiembros» común a todos los personajes. Tan sólo pulsa patada baja cuando estés junto a tu ultradefensivo adversario y suelta una risotada cuando su supuesta «táctica» fracase de forma estrepitosa...



TOP SECRET

TE ESPERA LA SELVA EN INDONESIA Y UN CALOR DE NARICES EN MONTECARLO. MÁS VALE QUE TU COCHE ESTÉ PREPARADO PARA TODO TIPO DE RIESGOS, ASÍ QUE SIGUE NUESTROS CONSEJOS.

COLIN McRAE RALLY

AVISO GENERAL

Para todos aquellos que nos alimentamos de una dieta de *Rage Racer*, *V-Rally* y *Gran Turismo*, las contingencias simuladas de *Colin McRae Rally* pueden resultar todo un shock. Los trazados de sus pistas, sutilmente diferentes las unas de las otras, la gran variedad de curvas y las a menudo hostiles condiciones lo convierten en un auténtico examen de la capacidad de resistencia y concentración del jugador. De todas formas, cuando hayas aprendido a procesar las instrucciones de tu copiloto, trates a los tramos traidores con respeto y a los fáciles con el desprecio que se merecen, estarás en el buen camino para vencer al mismísimo Colin.

CINCO TRUCOS PARA PRINCIPIANTES

• Si no tienes un pad analógico, cómprate uno, porque te ayudará a conducir mejor y más rápido. El Dual Shock de Sony es, de lejos, el mejor.
• No frenes. Puede que parezca que tengas que frenar en cada curva, pero si dejas de pisar el acelerador durante un instante no perderás tanta velocidad.
• Como norma para las curvas, sigue a toda velocidad en las verdes, deja de pisar el acelerador en las amarillas y usa los frenos en las rojas.
• Repara tu coche siempre que puedas. No dispones de mucho tiempo, de modo que concéntrate en el motor, luego en la caja de cambios, los frenos y, por último, el sistema eléctrico.
• Deja espacio para maniobrar: puedes pasar a gran velocidad incluso las curvas más cerradas si las tomas con la distancia suficiente. Pégate al terraplén opuesto y empieza a girar con antelación.

CINCO TRUCOS PARA EXPERTOS

• Sube el volumen del copiloto en las etapas nocturnas. Deberás estar pendiente de todo lo que diga si quieres alcanzar un tiempo realmente competitivo.
• Emplea el freno de mano en las curvas de los rallys de Córcega, Indonesia y Gran Bretaña y sólo en las más salvajes. Te hace perder mucha velocidad.
• Cuando una curva cerrada tenga una cuneta en la parte interior, mantén la rueda delantera correspondiente pegada al filo. De esta forma, podrás pasar la curva sin necesidad de frenar.
• Si es la primera vez que vas a correr uno de los rallys, NO DEJES de pasar revista a las etapas y determinar qué cambios en las propiedades del coche podrían resultarte beneficiosos. Presta atención al texto de ayuda, te indica para qué sirve cada una de las variaciones.
• Puedes hacer uso del agua que haya en la calzada para hacer derrapar el coche. Como en el caso de las cunetas, este truco te ayuda a tomar las curvas a gran velocidad.

GUÍA DE LOS COCHES

Así como en los juegos de rally anteriores las diferencias entre los coches eran más que nada cosméticas, si en *Colin McRae Rally* no pillas un buen coche, no tendrás ninguna posibilidad de mantenerte a la altura de los líderes.

TRACCIÓN EN LAS 4 RUEDAS

Lo más seguro es que para tu primer intento escojas el Subaru de Colin, que sigue siendo sin duda el mejor todoterreno de los coches normales. Aun así, no hay que dejar de lado el Ford Escort, muy bueno en grava (pruébalo en Grecia), y el Toyota Corolla, que da buenos resultados en caso de calzadas resbaladizas y cubiertas de nieve.

TRACCIÓN EN LAS RUEDAS TRASERAS

Aparte del Renault Megane, bueno pero algo lento, lo mejor es que no te decidas por un coche con tracción en las ruedas traseras a no ser que busques un reto, puesto que ninguno de ellos puede igualar en potencia a los de tracción en las cuatro ruedas. Si quieres darle un poco de sal al asunto, píllate el Golf, porque irás dando tumbos por todas partes. Ni te molestes con el Seat o el Skoda. Da la impresión de que están ahí sólo como relleno.

COCHES EXTRA

Como en el caso de los trazados, sólo podrás acceder a los coches extra si superas con éxito el modo campeonato. Los coches se consiguen al ganar la etapa súper especial de un rally. Por ganar la súper especial de Grecia obtienes el Ford Escort Mk II, en Australia el Ford RS200, en Córcega el Lancia Delta y en Gran Bretaña el Audi Quattro. Es muy aburrido conducir el Escort Mk II (constituye casi un acto de nostalgia más que nada), pero el Lancia Delta es todo un rival del Subaru por su excelente equilibrio. El RS200 es el más salvaje en cuanto a potencia, pero si te preocupan pequeños detalles como mantenerte en la calzada, escoge el Audi.

TRACCIÓN 4 RUEDAS



SUBARU IMPREZA WRC
Potencia **300** Velocidad máxima **256** Frenos **Buenos** Manejo **Bueno**



MITSUBISHI LANCER E4
Potencia **300** Velocidad máxima **240** Frenos **Buenos** Manejo **Bueno**



FORD ESCORT WRC
Potencia **290** Velocidad máxima **240** Frenos **Excelentes** Manejo **Bueno**



TOYOTA COROLLA WRC
Potencia **290** Velocidad máxima **272** Frenos **Flojos** Manejo **Bueno**

TRACCIÓN 2 RUEDAS



SKODA FELICIA KIT CAR
Potencia **240** Velocidad máxima **232** Frenos **Buenos** Manejo **Bueno**



SEAT IBIZA KIT CAR EVO2
Potencia **230** Velocidad máxima **240** Frenos **Normales** Manejo **Bueno**



VW GOLF GTI KIT CAR
Potencia **250** Velocidad máxima **232** Frenos **Excelentes** Manejo **Bueno**



RENAULT MAXI MEGANE
Potencia **250** Velocidad máxima **224** Frenos **Excelentes** Manejo **Flojo**

COCHES EXTRA



LANCIA DELTA INTERGRALE
Potencia **420** Velocidad máxima **296** Frenos **Excelentes** Manejo **Excelente**



AUDI QUATTRO
Potencia **560** Velocidad máxima **336** Frenos **Excelentes** Manejo **Excelente**



FORD RS200
Potencia **560** Velocidad máxima **296** Frenos **Magníficos** Manejo **Bueno**



FORD ESCORT MKII
Potencia **160** Velocidad máxima **224** Frenos **Buenos** Manejo **Bueno**

GUÍA DE RALLYS

Ni que decir tiene que para alcanzar tiempos récord necesitas aprenderte todas y cada una de las etapas de los rallys y, lo que es más importante, adaptar tu estilo de conducción a las condiciones intrínsecas de cada país. Te ofrecemos a continuación una serie de consejos para llevar a cabo las mejores tácticas de rally más las propiedades ideales para cada una de las etapas. [Nota: En el modo de campeonato, puede que no sea posible seleccionar las propiedades ideales para cada una de las etapas].

CLAVE





NUEVA ZELANDA

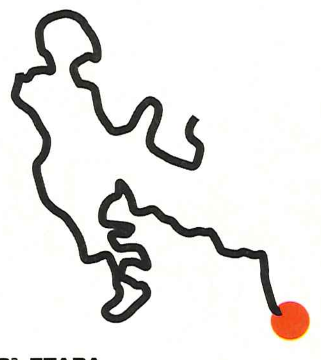
Si eres principiante, puede que no te lo creas, pero el de Nueva Zelanda es el más permisivo de los rallys de *McRae* y recompensa la actitud agresiva del conductor. Cuando te hayas acostumbrado a tomar las curvas con suavidad, disfrutarás de lo lindo con las secciones de grava. El truco para franquear el lodo de la 2ª y 5ª etapas es apagar el motor, poder deslizarte al tomar las curvas y volverlo a encender tan pronto como endereces en la dirección correcta. La 6ª etapa es la única que deberás afrontar con cautela. Ojo con la gran curva al lado del Land Rover en la sexta sección y con la entrada estrecha de la sección que viene a continuación.



1ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



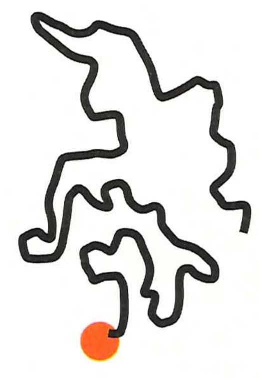
2ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



3ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



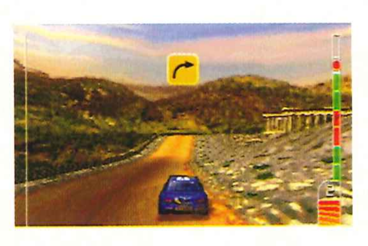
4ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



5ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Alta**

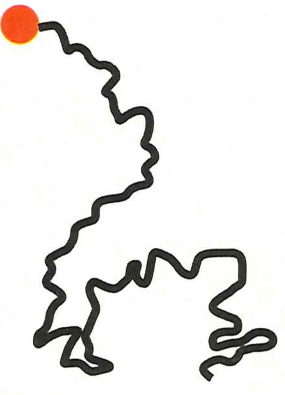


6ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Suave** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



GRECIA

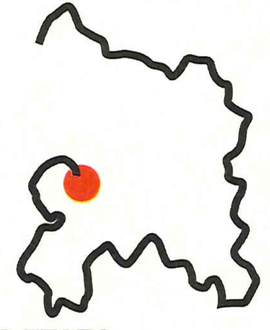
Es el rally ideal para retar a un colega a una prueba contrarreloj. El rally de Grecia es casi tan indulgente como el de Nueva Zelanda pero mucho, mucho más rápido. Ésta es tu oportunidad para poner en evidencia al mismísimo McRae, ya que si tomas las curvas con sensatez (ojo con las vallas, que desaparecen en ciertos momentos) puedes superar sus mejores tiempos. Sin embargo, no todo es tan bonito. Hay algunas curvas peligrosas a tener muy en cuenta aunque, si las tomas con la suficiente antelación, no necesitarás hacer uso del freno de mano (con un poco de práctica, ni siquiera tendrás que frenar). La clave para mantener la velocidad en las curvas cubiertas de grava es situar el pad analógico en el ángulo correcto mientras te deslizas. De esta forma, no necesitarás soltar el acelerador.



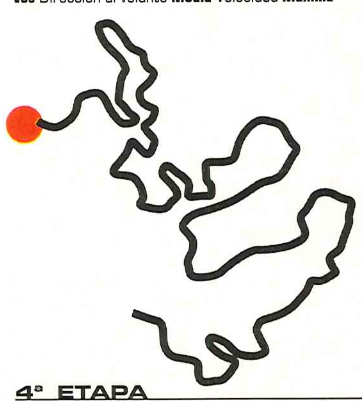
1ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Suave** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



2ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



3ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Suave** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**



4ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**

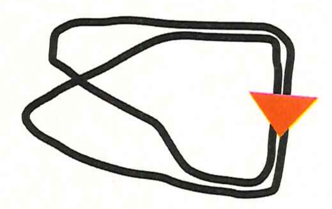


5ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



6ª ETAPA

Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



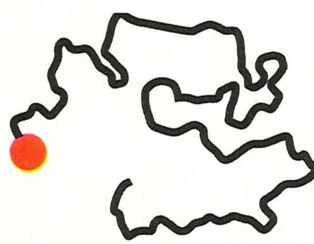
7ª ETAPA

Neumáticos **Secos** Suspensión **Suave** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



MONTECARLO

Aunque la tracción en las cuatro ruedas viene muy bien, es imprescindible que todos los coches sigan en línea recta cuando intenten tomar una curva cubierta de nieve. Lo conseguirás si tomas las curvas con más anticipación de la normal y dejando más espacio para deslizarte que en el caso de otras superficies. Esta falta de agarre puede resultarte incluso beneficiosa, ya que puedes alcanzar una velocidad impresionante. Mientras no te salgas de la calzada, no te cortes a la hora de tomar las curvas de lado. Es la mejor forma de conseguir un tiempo excelente. Procura tener el sistema eléctrico a punto para la 4ª etapa. Sin faros, te quedarás a oscuras.



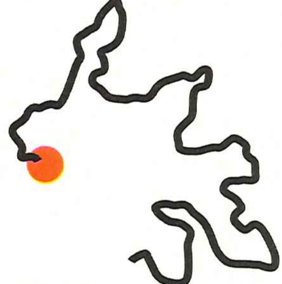
1ª ETAPA

Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**



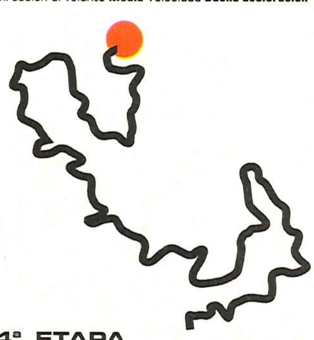
2ª ETAPA

Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



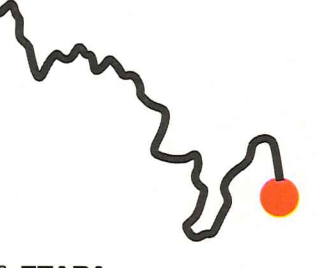
3ª ETAPA

Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



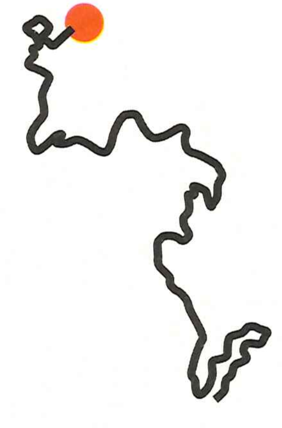
4ª ETAPA

Neumáticos **Secos** Suspensión **Dura** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**



5ª ETAPA

Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



6ª ETAPA

Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



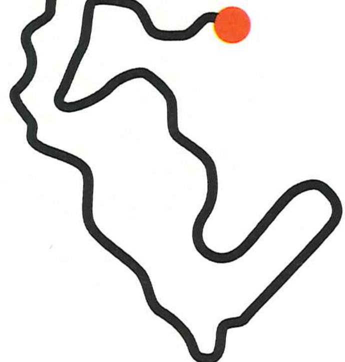
AUSTRALIA

Éste es el primer rally del modo campeonato que penaliza de verdad una conducción descuidada. Pero no te preocupes, no es imposible. Con nuestros útiles trucos para cada una de las etapas, le cogerás el tranquillo muy pronto. Puede que las curvas, comparativamente suaves, y la superficie rápida de sus trazados inviten al arrebato, pero como te salgas de la pista acabarás boca abajo. Con excepción de la 6ª etapa, los recorridos están compuestos de una primera parte idéntica y de cuatro secciones finales más fáciles. Es imprescindible aprenderse el primer grupo de curvas, así como dar pequeños toques a los frenos en las curvas más difíciles. Adopta un estilo de conducción súper suave, tomando las curvas con calma, y mantendrás las cuatro ruedas en el suelo. Pasa las secciones más difíciles por un mismo lado en vez de ir cambiando de posición de curva en curva y saldrás bien parado.

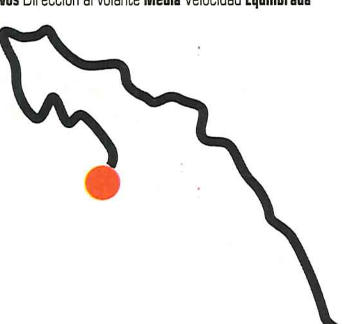
TOP SECRET



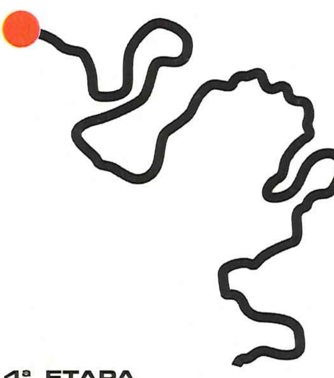
1ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



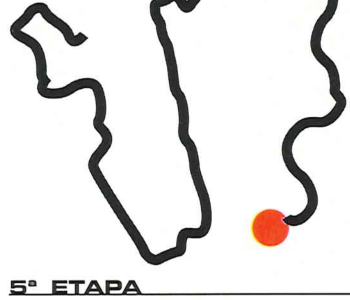
2ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



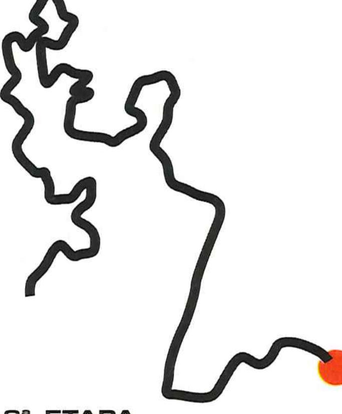
3ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Alta**



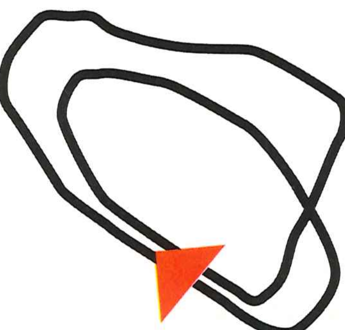
4ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



5ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



6ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**

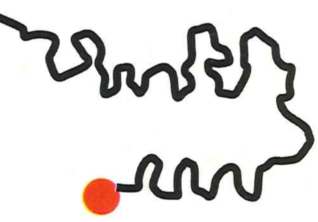


7ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**



SUECIA

La mala noticia de este rally es que empieza con la etapa más dura de *Colin McRae*. La buena es que si consigues un tiempo decente, el resto del rally es cosa hecha. La 1ª etapa está casi por completo cubierta de hielo y montones de nieve. El hielo provoca que el agarre sea casi nulo y la nieve de la pista ralentizará tu marcha hasta ir a un paso de tortuga. Será necesario que frenes frecuentemente, endereces con precisión el morro de tu coche y mantengas una concentración total si quieres colocarte en una buena posición. La 2ª etapa, en comparación, es un paseo, de modo que guarda la partida después y procura revisar completamente el sistema eléctrico antes de lanzarte a por la fácil 4ª etapa.



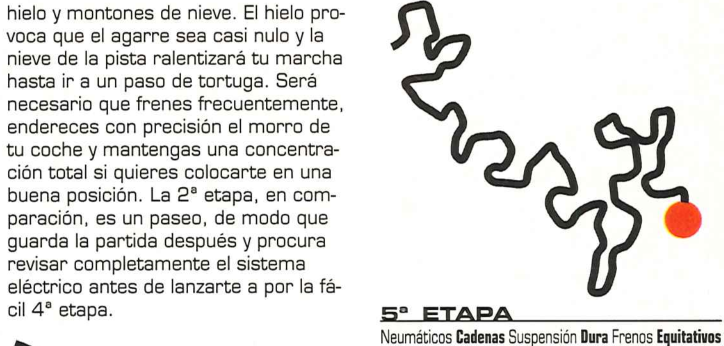
1ª ETAPA
Neumáticos **Cadenas** Suspensión **Dura** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**

2ª ETAPA
Neumáticos **Cadenas** Suspensión **Dura** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**

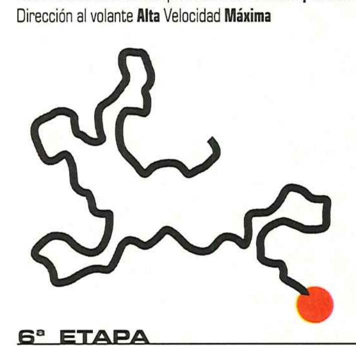
3ª ETAPA
Neumáticos **Cadenas** Suspensión **Dura** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



4ª ETAPA
Neumáticos **Cadenas** Suspensión **Dura** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Alta** Velocidad **Máxima**



5ª ETAPA
Neumáticos **Cadenas** Suspensión **Dura** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Alta** Velocidad **Máxima**



6ª ETAPA
Neumáticos **Cadenas** Suspensión **Dura** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**

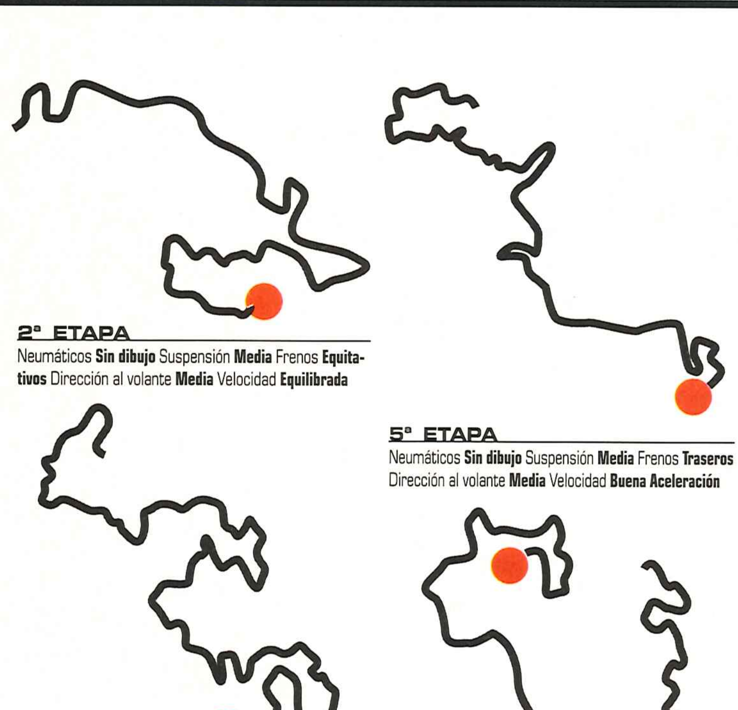


CÓRCEGA

Este rally sería relativamente fácil si sus pistas no estuvieran bloqueadas por barreras y obstáculos. Si vienes del rally de Suecia deberás tomar las curvas mucho más tarde o tu coche se la pegará contra el terraplén interior de cada curva. Es ahora cuando se hace necesario emplear el freno de mano para superar esas curvas peligrosas. Si lo empleas con moderación te ahorrarás unos cuantos segundos ya que evitarás dártela contra las barreras o salirte de la pista. A la hora de reparar, que sean tus frenos lo primero. Son vitales.



1ª ETAPA
Neumáticos **Sin dibujo** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



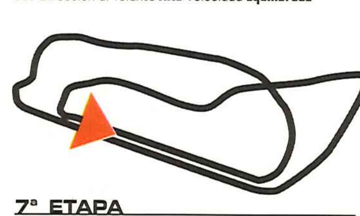
2ª ETAPA
Neumáticos **Sin dibujo** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**

3ª ETAPA
Neumáticos **Sin dibujo** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**

4ª ETAPA
Neumáticos **Sin dibujo** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena acelera-**

5ª ETAPA
Neumáticos **Sin dibujo** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena Aceleración**

6ª ETAPA
Neumáticos **Sin dibujo** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Alta** Velocidad **Equilibrada**

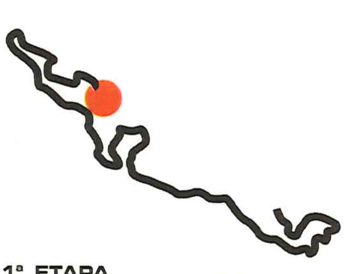


7ª ETAPA
Neumáticos **Sin dibujo** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Alta**



INDONESIA

Las pistas de este rally, una mezcla de asfalto, tierra y barro, están diseñadas para poner a prueba tu poder de concentración. El problema más acuciante es conseguir ver hacia dónde vas, porque la selva parece camuflar las curvas. Lo mejor es que te lo tomes como una pista del rally de Córcega. Si te sales de la pista te estrellarás o ralentizará tu marcha. No te desanimes si tienes la sensación de que de tanto frenar estás yendo muy despacio. Siempre es más seguro seguir el sendero de la cautela. Ojo con las secciones finales de la 1ª y 4ª etapas, ya que presentan unas curvas muy peliagudas justo antes de acabar. La 4ª etapa es particularmente dura, pues combina lodo, lluvia y condiciones nocturnas. La 6ª invita a hacer virguerías, pero controla tu velocidad en la primera sección y las dos últimas.



1ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



2ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Suave** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**

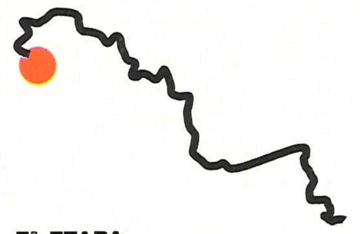


3ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**

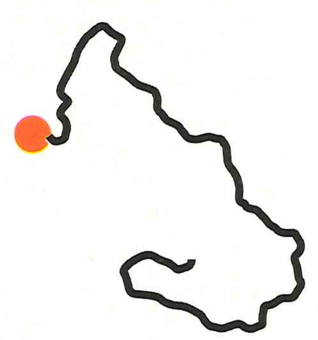


4ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**

Las dos primeras etapas son bastante duras pero, si consigues una posición razonable, no te será difícil superar con creces las siguientes etapas, la 4ª y la 5ª, más fáciles. Como era de esperar, la 5ª y la 6ª etapas son dos de las más difíciles del juego. La 5ª es una etapa nocturna que presenta lodo húmedo y la 6ª es una combinación de barro y niebla. Si ganas la etapa súper especial (la 7ª) obtendrás el magnífico Audi Quattro. Para lucir hay que sufrir, muchacho.



5ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**

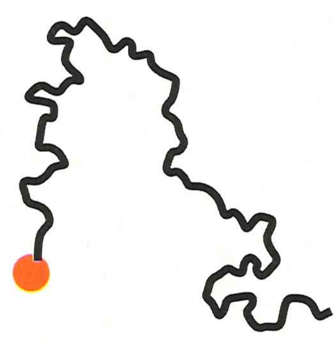


6ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Buena aceleración**



GRAN BRETAÑA

El rally de Gran Bretaña es el reto definitivo. Es tenebroso, resbaladizo y está repleto de postes, troncos y otros obstáculos. Como en el caso del rally de Indonesia, tendrás que moderar tu agresividad, puesto que el mero roce de un poste o un bote en una cresta harán que te la pegues.



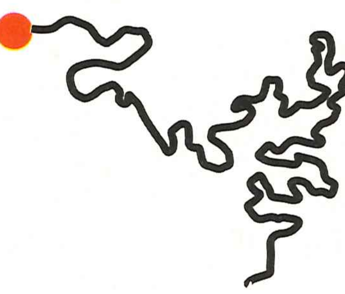
1ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Alta** Velocidad **Máxima**



2ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Alta** Velocidad **Máxima**



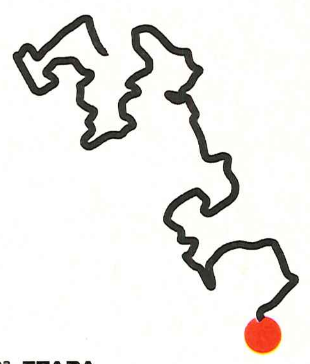
3ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Equilibrada**



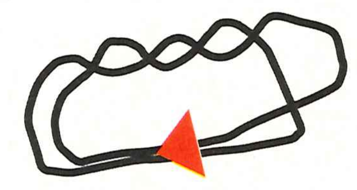
4ª ETAPA
Neumáticos **Secos** Suspensión **Media** Frenos **Equitativos** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**



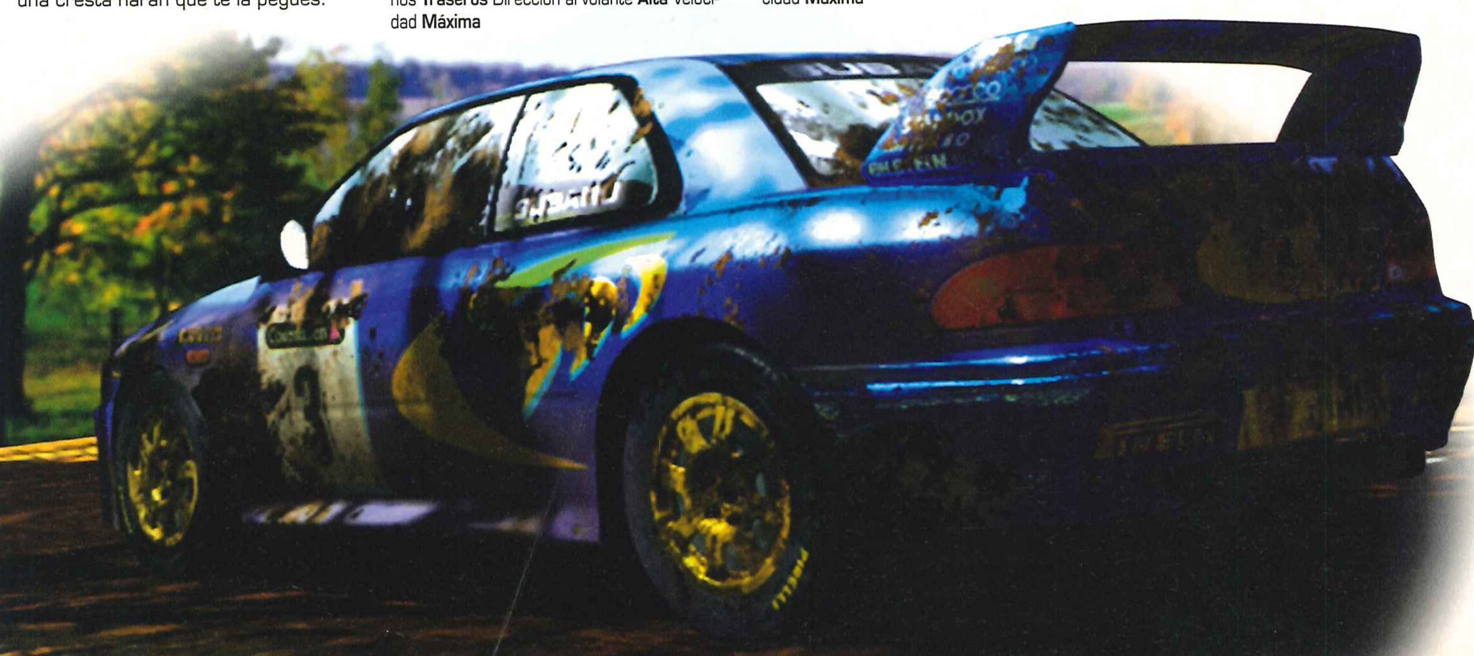
5ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**



6ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**



7ª ETAPA
Neumáticos **Húmedos** Suspensión **Media** Frenos **Traseros** Dirección al volante **Media** Velocidad **Máxima**





Y DE PROPINA...

ROGUE TRIP





Para ser secuela no oficial de la serie *Twisted Metal* es un poco decepcionante. Pero si eres uno de ésos que ha adquirido el juego, no desesperes, porque *Rogue Trip* te dará más diversión de la que podrías esperar con los trucos que te proporcionamos a continuación.



PASSWORDS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de password:
R1, Cuadrado, X, Cuadrado, L2, Círculo:
Tendrás por coche un platillo volante.
Triángulo, L1, R1, X, L2, L2: **Juega como Goliath.**
R1, R2, L1, L1, X, Círculo: **Juega como Nightshade.**
L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1:
Juega como Helicóptero.
L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado:
El doble de ítems que recoger.
R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1 Cuadrado:
Aumentar blindaje.
Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2:
Turbo ilimitado.
Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2:
Saltos ilimitados.
Círculo, R2, R1, Cuadrado, L1, R2:
Batalla de jefe 1.
Círculo, Círculo, L2, L1, Triángulo, Triángulo:
Batalla de jefe 2.
Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, R2, R2:
Batalla Big Daddy.
X, Círculo, L2, X, Cuadrado, L1: **Nivel de Funtopía.**
X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado:
Nivel del barranco.

Los últimos dos trucos sólo se pueden utilizar en el Modo Challenge. Pruébalo en cualquier otro y fracasarás miserablemente.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Mantén pulsado Triángulo, luego pulsa los botones de los trucos. Introduce uno de los siguientes códigos durante el juego para activar el movimiento correspondiente. Actúan durante el juego, así que utilízalos.

MOVIMIENTO	CÓDIGO
Escudo	Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda
Aturdir	Derecha, Izquierda, Arriba
Pasta	Izquierda, Derecha, Arriba
Mina	Izquierda, Derecha, Abajo
Salto	L1+R1
Fuego posterior	Derecha, Izquierda, Abajo
Sobre las ruedas izquierdas	Arriba, Abajo, Izquierda
Sobre las ruedas derechas	Arriba, Abajo, Derecha

NHL '99





Como *Madden*, todos los juegos NHL de Electronic Arts han sido siempre un gran éxito, y *NHL '99* no es una excepción. Si quieres sacarle el máximo «partido» al juego y ahorrarte algunos «patinazos», sigue nuestras indicaciones.

CÓDIGOS

Introducir en la pantalla de códigos

Utilizar jerseys alternativos (si están disponibles)	3RD
Equipos Free EA y EA Storm	FREEEA
Secuencia de vídeo de la Stanley Cup	VICTORY
Modo cabezones	BRAINY
Modo jugadores gigantes	BIGBIG
Jugabilidad más rápida	SPEEDY
Secuencia de aproximación al estadio (Detroit)	DET
Secuencia de aproximación al estadio (Boston)	BOS

Las secuencias del resto de los estadios pueden visualizarse introduciendo las primeras tres letras de cada ciudad.

TENCHU

Recuperar vida
Pulsa START para pausar el juego e introduce Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Transporta hasta 99 ítems
Mantén presionado L1 al tiempo que pulsas Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado en la pantalla de selección de objetos.

Incrementar el inventario
Mantén pulsado L1 e introduce Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X en la pantalla de selección de objetos.

Más clases de objetos
Mantén pulsado R1 al tiempo que introduces Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo en la pantalla de selección de objetos.

Seleccionar nivel
Selecciona un personaje, mantén pulsado R2 al tiempo que introduces Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado en la próxima pantalla (selección de misión).

Selección de diseño
Selecciona un personaje y sin soltar R1 introduce Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X en la siguiente pantalla (selección de misión).

Gratis con el número de febrero de METAL HAMMER

HAMMERED 3

FREE! 12-TRACK CD

HAMMERED Volume 3

Produced in association with HMV

FEAR FACTORY 'Resurrection' CD-ROM Video

KILGORE (featuring Burton C Bell) ● MONSTER MAGNET ● VISION OF DISORDER ● SPACE AGE PLAYBOYS ● PIST.ON ● DROPKICK MURPHYS ● SKINLAB ● CATHEDRAL Plus many many more

Otra explosiva combinación de vídeo CD-ROM y temas audio!

12 TEMAS COMPLETOS!

PISTAS CD-ROM:

Fear Factory "RESURRECTION"

TEMAS AUDIO:

Monster Magnet "3RD EYE LANDSLIDE"
Cathedral "THE UNNATURAL WORLD"
Vision Of Disorder "JADA BLOOM"
Skinlab "SO FAR FROM THE TRUTH"
Kilgore "TK-421"
Kill II This "FREEDOM OF SPEECH"
Pist. On "REST"
Space Age Playboys "JETS"
Radiator "GENERATOR"
Soundisciples "JESUS BITING NAILS"
Dropkick Murphys "SKINHEAD ON THE MBTA"

No te pierdas este nuevo CD coleccionable!

RESÉRVALO EN TU KIOSKO ANTES DE QUE SE AGOTE!

Con el sello único de prestigio de METAL HAMMER!

EXTRA

TOP SECRET

Gratis con el número 26 de *PlayStation Magazine*